

This Page Is Inserted by IFW Operations  
and is not a part of the Official Record

## BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

**IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.**

**As rescanning documents *will not* correct images,  
please do not report the images to the  
Image Problem Mailbox.**

# PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11) Publication number : **2000-262751**

(43) Date of publication of application : **26.09.2000**

(51) Int.CI.

**A63F 13/00**

**A63F 13/10**

**A63F 13/12**

**// G09B 9/00**

(21) Application number : **2000-014979**

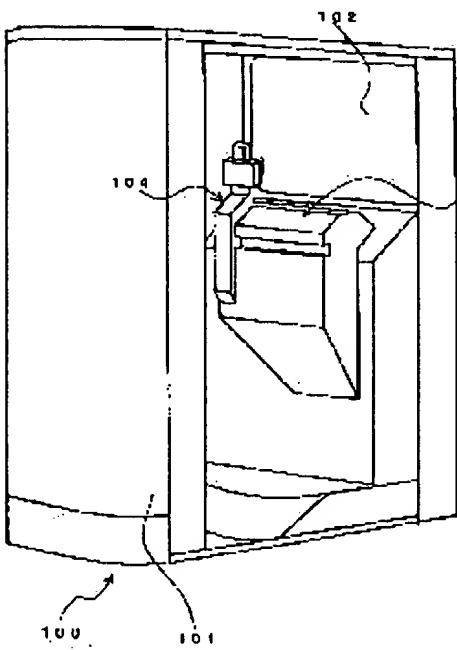
(71) Applicant : **KONAMI CO LTD**

(22) Date of filing :

**24.01.2000** (72) Inventor : **HAMANO TAKASHI  
YAMAGUCHI  
TAKASHI**

---

**(54) GAME DEVICE, ITS INPUT DEVICE, CONTROL METHOD OF GAME DEVICE AND RECORDING MEDIUM**



**(57) Abstract:**

**PROBLEM TO BE SOLVED:** To realize a game device capable of executing a game providing the pseudo experience of a photographing action to a player.

**SOLUTION:** This game device 100 is formed by installing a display device 102 for displaying a main image of an animation, an input device 104 and the like in a housing 101 in which a player can enter for playing a game. The input device 102 has the shape of a camera, and includes a pseudo camera comprising a shutter button. The pseudo camera is movable in the lateral and vertical directions with respect to the display device. A back surface of the pseudo camera is formed like a finder of a camera, and a selective display device for

selectively displaying a part of the main image in accompany with the movement of the pseudo camera is mounted. The player moves the pseudo camera while looking at the selective display

device, and pushes the shutter button at a desired timing, to reproduce a selected image by cutting a part of the main image. A photographing game is established by regarding the selected image as a photography, and displaying the evaluation to the same on the display device.

---

#### LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 11.04.2000

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2000 Japanese Patent Office

#### \* NOTICES \*

The Japanese Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
  2. \*\*\*\* shows the word which can not be translated.
  3. In the drawings, any words are not translated.
- 

#### CLAIMS

---

[Claim(s)]

[Claim 1] A main image data generation means to generate the main image data which is image data for displaying the main

picture image on a predetermined display unit. Based on the content of operation as which the play person operated and inputted the input means, the predetermined domain in the main picture image displayed on the aforementioned display unit is determined as a selection picture image. A selection image data generation means to generate the selection image data which is image data about this selection picture image, While it has an evaluation means to show a play person this evaluation while evaluation to the selection picture image specified by this selection image data is performed, and it is regarded as the picture image which took a photograph of a selection picture image with the camera Game equipment which consists of showing evaluation of the aforementioned picture image a photograph of was taken to the play person by the aforementioned evaluation means so that a play person may be made to do false experience of the photography action.

[Claim 2] The aforementioned main picture image is game equipment according to claim 1 whose aforementioned selection picture image it is an animation and is a still picture.

[Claim 3] The aforementioned evaluation means is the game equipment according to claim 1 constituted including a contrast means carry out the evaluation about the concerned selection picture image by contrasting the selection image data generated by operation of a record means to by which the evaluation data for selection picture image evaluation beforehand prepared about each all the selection image data's [ that may be generated ] were recorded, and a play person's input means with the data recorded on the aforementioned record means.

[Claim 4] It is the game equipment according to claim 1 constituted by having further a voice data generation means to generate voice data based on a play person's voice inputted from predetermined microphone equipment so that the aforementioned main image data generation means may generate the main image data in which the aforementioned voice data was made to reflect.

[Claim 5] Game equipment according to claim 4 constituted by having a phonation designation means to direct the timing which should input voice into the aforementioned microphone equipment to a play person.

[Claim 6] The aforementioned phonation designation means is game equipment according to claim 5 constituted so that the content of the voice which should be inputted into the aforementioned microphone equipment may be directed to a play person in addition to the timing which should input voice into the aforementioned microphone equipment.

[Claim 7] It is the game equipment according to claim 6 constituted by having a phonation judging means generate the voice judging data which are data in which the grade of the

correctness is shown while the accuracy to the content of the timing which should input the voice directed by the aforementioned phonation designation means of the voice which the play person inputted, and the voice which should input judges so that the aforementioned main image-data generation means may generate the main image data in which the aforementioned voice judging data made reflect.

[Claim 8] The aforementioned main image data generation means is game equipment according to claim 7 constituted so that the probability which can obtain the evaluation with the high selection picture image as which the case where the grade of correctness shown with the aforementioned voice judging data was higher was chosen based on the main picture image may become high and the main image data may be generated.

[Claim 9] The aforementioned input means is game equipment according to claim 1 constituted so that the 1st information for making the position of the aforementioned selection picture image in the inside of the aforementioned main picture image and the size of the aforementioned selection picture image change and the 2nd information for determining a selection picture image can be inputted.

[Claim 10] The aforementioned input means is game equipment according to claim 9 constituted by having the display unit for selection which displays the picture image determined as a selection picture image if the 2nd aforementioned information is inputted.

[Claim 11] The aforementioned input means is game equipment according to claim 1 constituted including the false camera of the configuration which imitated the camera.

[Claim 12] It is the game equipment according to claim 10 formed [ contain / the false camera which imitated the configuration of a camera / the aforementioned input means ] by the aforementioned display unit for selection imitating the finder of a camera to the concerned false camera.

[Claim 13] The game equipment according to claim 1 with which it has further an access information presentation means show a play person the access information for accessing the computer of which read-out of the aforementioned selection image data was made possible via a communication line under a predetermined condition, from the record means which recorded selection image data, and the play person shown the aforementioned access information is constituted so that the selection image data about the selection picture image which chose personally may receive via the aforementioned computer.

[Claim 14] Game equipment according to claim 1 which is further equipped with an e-mail address receptionist means receive the e-mail address which the play person inputted, is made to read

the selection image data about the selection picture image which the play person who inputted the e-mail address into the predetermined computer of which read-out of the aforementioned selection image data was made possible chose from the predetermined record means which recorded selection image data, and is constituted so that the aforementioned selection image data may be sent to this e-mail address.

[Claim 15] Game equipment according to claim 1 which is further equipped with a connection means by which selection image data can be sent, to the Personal Digital Assistant, reads the aforementioned selection selection image data from the predetermined record means which recorded selection image data, and is constituted so that the aforementioned selection image data may be sent to the Personal Digital Assistant connected to the aforementioned connection means through the aforementioned connection means.

[Claim 16] Game equipment according to claim 1 constituted about the aforementioned selection picture image by having further the 1st selection timing designation means for it being shown in a play person whether high evaluation can be obtained if a play person operates the aforementioned input means at which time.

[Claim 17] Game equipment according to claim 1 which consists of predetermined evaluation defined beforehand by having further the 2nd-\*\*\*\* selection timing designation means for being able to obtain high evaluation and it being shown in a play person at a case if a play person operates the aforementioned input means at the time.

[Claim 18] A main image data generation means to generate the main image data which is image data for displaying the main picture image on a predetermined display unit, Based on the content of operation which operated the predetermined input means and the play person inputted, the predetermined domain in the main picture image displayed on the aforementioned display unit is determined as a selection picture image. A selection image data generation means to generate the selection image data which is image data about this selection picture image, While it has an evaluation means to show a play person this evaluation while evaluation to the selection picture image specified by this selection image data is performed, and it is regarded as the picture image which took a photograph of a selection picture image with the camera The component part which consists of showing evaluation of the aforementioned picture image a photograph of was taken to the play person by the aforementioned evaluation means including the false camera made into the configuration which is the component part contained in the input means of the game equipment constituted so that a play person may be made to do false experience of the photography action,

and imitated the camera.

[Claim 19] The component part according to claim 18 constituted by having the 2nd input means for inputting the 1st input means for inputting the 1st information for making the position of the aforementioned selection picture image in the inside of the aforementioned main picture image, and the size of the aforementioned selection picture image change, and the 2nd information for determining a selection picture image.

[Claim 20] A control means to control execution of a game from a predetermined input means based on the content of operation which the play person inputted. It is the technique performed by computer equipped with the main image data generation means for generating the main image data for displaying the main picture image required for game advance on a predetermined display unit. The process in which the aforementioned main image data generation means displays the main picture image on the aforementioned display unit, The aforementioned control means is based on the content of operation which operated the aforementioned input means and the play person inputted. While the predetermined domain in the main picture image displayed on the aforementioned display unit is determined as a selection picture image and the selection image data which is image data about this selection picture image is generated While the process in which perform evaluation to the selection picture image specified by this selection image data, and this evaluation is shown to a play person is included and it is regarded as the picture image which took a photograph of a selection picture image with the camera The control technique of game equipment of making a play person doing false experience of the photography action by showing evaluation of the aforementioned picture image a photograph of was taken to the play person by the aforementioned evaluation means.

[Claim 21] A control means to control execution of a game from a predetermined input means based on the content of operation which the play person inputted, The computer equipped with the main image data generation means for generating the main image data for displaying the main picture image required for game advance on a predetermined display unit It is the record medium with which the program code for making it function as game equipment which performs the game which makes a play person do false experience of the photography action was recorded. While processing which makes the aforementioned main image data generation means generate the aforementioned main image data for displaying the main picture image to the aforementioned display unit is performed Processing which determines the predetermined domain in the main picture image displayed on the aforementioned control means by the aforementioned display unit based on the

content of operation which operated the aforementioned input means and the play person inputted as a selection picture image, While the selection image data which is image data about this selection picture image is generated The record medium with which the program code for performing processing which performs evaluation to the selection picture image specified by this selection image data, and processing which generates the data for showing a play person this evaluation was recorded with the computer-readable gestalt.

[Claim 22] A main image data generation means to generate the main image data which is image data for displaying the main picture image on a predetermined display unit, Based on the content of operation as which the operator operated and inputted the input means, the predetermined domain in the main picture image displayed on the aforementioned display unit is determined as a selection picture image. A selection image data generation means to generate the selection image data which is image data about this selection picture image, Photography action simulation equipment which is equipped with the presentation means for showing a play person the selection picture image based on this selection image data, and consists of regarding it as the picture image which took a photograph of a selection picture image with the camera so that an operator may be made to do false experience of the photography action.

[Claim 23] A main image data generation means to generate the main image data which is image data for displaying the main picture image on a predetermined display unit, Based on the content of operation as which the operator operated and inputted the input means, the predetermined domain in the main picture image displayed on the aforementioned display unit is determined as a selection picture image. A selection image data generation means to generate the selection image data which is image data about this selection picture image, By regarding it as the picture image which is equipped with the selection image data offer means for providing a play person with this selection image data through a predetermined transmitting means to send selection image data, and took a photograph of a selection picture image with the camera Photography action simulation equipment constituted so that an operator may be made to do false experience of the photography action.

[Claim 24] The computer equipped with the control means for performing a photography action simulation from a predetermined input means based on the content of operation which the operator inputted It is the record medium with which the program code for making it function as photography action simulation equipment which makes an operator do false experience of the photography action was recorded. this program code Processing which

generates the main image data for generating the main image data for displaying the main picture image required for game advance on the aforementioned control means at a predetermined display unit, Processing which makes the aforementioned main image data for displaying the main picture image on the aforementioned display unit generate, While the predetermined domain in the main picture image displayed on the aforementioned display unit is determined as a selection picture image based on the content of operation which operated the aforementioned input means and the operator inputted Processing which generates the selection image data which is image data about this selection picture image, The record medium with which the program code for performing processing which generates the data for a display for displaying the selection picture image based on this selection image data on the aforementioned display unit was recorded with the computer-readable gestalt.

[Claim 25] The computer equipped with the control means for performing a photography action simulation from a predetermined input means based on the content of operation which the operator inputted It is the record medium with which the program code for making it function as photography action simulation equipment which makes an operator do false experience of the photography action was recorded. this program code Processing which generates the main image data for generating the main image data for displaying the main picture image required for game advance on the aforementioned control means at a predetermined display unit, Processing which makes the aforementioned main image data for displaying the main picture image on the aforementioned display unit generate, While the predetermined domain in the main picture image displayed on the aforementioned display unit is determined as a selection picture image based on the content of operation which operated the aforementioned input means and the operator inputted The record medium with which the program code for performing processing for providing an operator with the aforementioned selection picture image through a predetermined transmitting means to send processing which generates the selection image data which is image data about this selection picture image, and this selection image data was recorded with the computer-readable gestalt.

---

[Translation done.]

\* NOTICES \*

The Japanese Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

---

#### DETAILED DESCRIPTION

---

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[The technical field to which invention belongs] this invention relates to game equipment. It is related with the video game equipment and photography action simulation equipment which can make a detail carry out false experience of the photography action which a cameraman gives a play person more by performing the game which imitated the photography which a cameraman performs.

[0002]

Background of the Invention] Video game establishes and is long as one industrial field. In order to provide a play person with the playing-around nature of a rich variation, the object for business and home use are not asked, but various video game is proposed and realized.

[0003] the pleasure obtained with the occupation by making a play person do false experience of the action which performs the game which reproduces the action performed with a specific occupation in the field of the video game over which it goes variably, and is performed with the occupation -- a play person -- taste foam \*\*\*\* -- the video game equipment which makes things the meaning exists A play person can experience easily the pleasure obtained by carrying out false experience of the action in the occupation, and the temper, and such game equipment has won popularity very much. For example, the game which enabled it to experience the temper of the game, the guitarist, and drummer who enabled it to experience DJ (D.J.) temper is realized, and it has actually become the popular game.

[0004] An invention-in-this-application person gropes for the new occupation which should be taken up by this kind of video game, and came to attach scale division to the occupation of a cameraman. A cameraman is a gay occupation asked for an of-art sense, and popularity is high to a young man. Therefore, if a cameraman does false experience of the action of the photography which is the star-fraction of the action performed as a task, a play person will be considered that it can obtain sufficient pleasure. Many events called photography meeting at which an amateur cameraman takes a photograph of models, such as female talent, are actually held as a policy for experiencing the cameraman temper. Therefore, it is clear that the layer it is sensed that wants to experience the cameraman temper exists. By

the way, although it is difficult to take a photograph of a one model in many cases by some dozens of persons from several persons, and to acquire sufficient satisfaction, a large sum participating cost called several 10,000 yen is required of such a photography meeting in many cases from several 1000 yen. The big layer which can obtain pleasure with the fact sufficient in the game which can experience the cameraman temper if conditions are more ready that many photography meetings are held in spite of such an ill conditioned means existing potentially. However, the game equipment of the concept of making a play person experience work called the photography which a cameraman performs does not exist until now.

[0005]

[Problem(s) to be Solved by the Invention] this invention is made based on such present condition, and it is making to offer the technique for realizing the game equipment and it which perform the game which makes a play person do false experience of work called the photography which a cameraman performs into the technical problem. Moreover, if such game equipment is realizable, it is useful at the point that it can realize easily and this can also use the photography action simulation equipment for carrying out the simulation of the photography action for the practice purpose of photography etc. this invention also makes it the technical problem to offer the technique for realizing such photography action simulation equipment and it.

[0006]

[Means for Solving the Problem] Invention concerning this application for solving the above-mentioned technical problem is as follows. A main image data generation means to generate the main image data which is image data for this invention displaying the main picture image on a predetermined display unit, Based on the content of operation as which the play person operated and inputted the input means, the predetermined domain in the main picture image displayed on the aforementioned display unit is determined as a selection picture image. A <sup>Crops</sup> selection image data generation means to generate the selection image data which is image data about this selection picture image, An evaluation means to show a play person this evaluation while evaluation to the selection picture image specified by this selection image data is performed, While it has and is regarded as the picture image which took a photograph of a selection picture image with the camera It is embodied as game equipment which consists of showing evaluation of the aforementioned picture image a photograph of was taken to the play person by the aforementioned evaluation means so that a play person may be made to do false experience of the

photography action.

[0007] With this game equipment, a play person chooses a part of main picture image displayed on the display as a selection picture image, and suppose that it is regarded as the photograph which took a photograph of such a selection picture image with the camera. That is, the game equipment concerning this invention carries out false experience of the photography action at a play person by catching the person and scenery which are projected as a main picture image with a photographic subject, and catching with the photograph which acquired the selection picture image which chose the part by taking a photograph of the above-mentioned photographic subject. As [ carry out / the taste foam of the pleasure by photography / thereby, / when the game equipment of this invention makes false experience of photography perform to a play person / to a play person ] Moreover, while this game equipment performs evaluation to a selection picture image, it has an evaluation means to show a play person this evaluation, and it is made to strengthen the incentive to a play person's game by such evaluation.

[0008] What picture image is sufficient as the main picture image in this invention. For example, if a female idle's picture image is used for the main picture image, it will be thought that it \*\*\*\*-price-comes to be easy of a male play person. Since the model which serves as a photographic subject can be monopolized when a female idle's picture image is made into the main picture image, photography at an above-mentioned photography meeting etc. can be different, and can acquire [ having taken a photograph to the full and ] the same satisfaction. Moreover, if a male idle's picture image is used for the main picture image, it will be thought that it \*\*\*\*- price-comes to be easy of a female play person. On the other hand, if the picture image of beautiful scenery is used for the main picture image, regardless of man and woman, a play person will be considered to be \*\*\*\*\*. Moreover, this invention can apply the action which takes a photograph of one scene of a sport to a play person at the game which carries out false experience. A play person can be made to specifically do false experience of the action which takes a photograph of contestants, such as sports combative, such as ball games, such as baseball, a sucker, a basket, and tennis, and karate, professional wrestling, or skiing, and a skate. Furthermore, false experience of the photography action, such as a singer's photography sung in photography, the song program, and concert of race vehicles, such as F1 and a motorcycle, can be carried out. That is, what is necessary is to double with a play person's layer to aim at, and just to choose such a main picture image arbitrarily as a customer. Moreover, a still picture is

sufficient as the main picture image, and an animation is  
sufficient as it. When the main picture image is made into an animation, a play person comes to do false experience of the photography action in near type by the case of actual photography in that a photographic subject moves. Moreover, since it also becomes possible to prepare change in expansion of the main picture image, or to give change to the speed of expansion, there is also an advantage that the difficulty of an image pck-up game comes to be changed free. Although considering as an animation is also possible, if it carries out from the point that evaluation is easy, as for the selection picture image in this case, considering as a still picture is desirable.  
[0009] The aforementioned evaluation means may be constituted how, as long as it shows a play person this evaluation, while evaluation to a selection picture image is performed. For example, if it is the case where the selection picture image is formed by 3D polygon, it calculates each time from the proportion of the area of the person who occupies in a selection picture image, and the area of a background etc., and a selection picture image can be evaluated. Moreover, by contrasting the selection image data generated by operation of a record means to by which the evaluation data for selection picture image evaluation beforehand prepared in the evaluation means about each all the selection image data's [ that may be generated ] were recorded, and a play person's input means with the data recorded on the aforementioned record means, it can also constitute so that the contrast means performed in the evaluation about the concerned selection picture image may be contained. In addition, the voice output from the loudspeaker equipment which could perform the presentation to the play person of evaluation how, for example, was connected to game equipment can also show a play person evaluation, and this can also be made by the display on a display unit.

[0010] Moreover, the game equipment by this invention should be further equipped with a voice data generation means to generate voice data based on a play person's voice inputted from predetermined microphone equipment. And the main image data generation means of such game equipment can be constituted so that the main image data in which the aforementioned voice data was made to reflect may be generated. For example, the cameraman who does gravure photography has often taken a photograph, speaking to the model which serves as a photographic subject, in order to make a model relax. Therefore, since the game equipment of this invention which generated the main image data in the type in which the appearance without the voice data of the play person who inputted from predetermined microphone equipment is made to reflect can reproduce the scene of above-mentioned \*\*\*

gravure photography faithfully, it can perform false experience of the photography action in the much more real ambient atmosphere.

[0011] It shall be constituted so that the content of the voice which should be inputted into microphone equipment may be directed to a play person in addition to the timing as which such game equipment that made voice input from microphone equipment possible shall be equipped with a phonation designation means to direct the timing which should input voice into microphone equipment to a play person, and such a phonation designation means should input voice into microphone equipment. By such phonation designation means, a game person can utter now reasonable by it being made to direct the timing and the content of phonation to a game person.

[0012] Game equipment equipped with an above-mentioned \*\*\*\* phonation designation means While the accuracy to the content of the timing which should input the voice directed by the aforementioned phonation designation means of the voice which the play person inputted, and the voice which should be inputted is judged It has a phonation judging means to generate the voice judging data which are data in which the grade of the correctness is shown, and the aforementioned main image data generation means can be constituted so that the main image data in which the aforementioned voice judging data were made to reflect may be generated. In order to give change to the content of the main picture image displayed on a display unit according to the grade of the accuracy of phonation by establishing such a phonation judging means, the motivation to phonation can be given to a play person. Change of the main picture image can attain the main image data generation means by considering, for example as followings. That is, it constitutes so that the probability which can obtain the evaluation with the high selection picture image as which the case where the grade of correctness shown with voice judging data was higher was chosen in the main image data generation means based on the main picture image may become high and the main image data may be generated. If it does in this way, the motivation about phonation can be given about a selection picture image to the play person who desires the main picture image which can be easy to obtain high evaluation.

[0013] Moreover, the play equipment of this invention shall be further equipped with the 1st selection timing designation means for it being shown in a play person whether evaluation high about the aforementioned selection picture image can be obtained, if a play person operates the aforementioned input means at which time. If it sees from a play person, it is difficult to predict the objective evaluation to the selection

picture image it is considered that is a photograph etc., to operate an input means to suitable timing, and to generate a selection picture image. Then, the cue about input means operation comes to be given by the play person by telling a play person about which hit of flowing of the whole game advance the timing which can obtain high evaluation is. Moreover, when the play person operated the aforementioned input means at the time and evaluation higher than the predetermined evaluation defined beforehand is able to be obtained, the play equipment of this invention shall be further equipped with the 2nd-\*\*\*\* selection timing designation means for it being shown in a play person, and shall be constituted. A play person can acquire now the cue about input means operation also by this. In addition, although it complains of the 1st selection timing designation means of this invention, and the 2nd-timing designation means to what of a play person's senses, they can perform such designation possible [ a check by looking ], for example.

[0014] As long as it can input the information for choosing the predetermined domain in the main picture image displayed on the display unit, you may constitute the input means of the game equipment concerning this invention how. For example, a general joy stick, a general push button, etc. can also constitute such an input means. The input means of this invention which enabled it to input the information for choosing the predetermined domain in the main picture image displayed on the display unit is constituted so that the 1st information for making the position of the aforementioned selection picture image for example, in the inside of the aforementioned main picture image and the size of the aforementioned selection picture image change and the 2nd information for determining a selection picture image can be inputted. Moreover, such an input means shall be equipped with the display unit for selection which displays the picture image determined as a selection picture image if the 2nd information is inputted. Since the input of the 1st information and the 2nd information can be performed, always checking the picture image as which a game person is determined as a selection picture image by the input means equipped with such a display unit for selection, it becomes easy to input these informations.

[0015] Moreover, the input means in the game equipment of this invention shall be constituted including the false camera of the configuration which imitated the camera. By doing in this way, it comes to bring close the ambient atmosphere of the false photography performed with the game equipment performed with this game equipment according to the ambient atmosphere of actual photography. When the input means contained the false camera which imitated the configuration of a camera, the above-

mentioned display unit for selection should imitate the finder of a camera to the concerned false camera, and should be formed in it. Since the finder of a camera is a fraction as which the picture image determined as a picture image a photograph of should be taken when shutter operation of the same property as the 2nd information is carried out is displayed, If the 2nd information is inputted, and if the picture image chosen as the 2nd picture image is displayed on the display unit for selection which imitated the finder of a camera Since a game person can operate an input means with the feeling same with operating a real camera, it becomes that it is easy to make a game person understand a game system.

[0016] Moreover, the game equipment by this invention shall be further equipped with an access information presentation means to show a play person the access information for accessing the computer of which read-out of the aforementioned selection image data was made possible via a communication line from the record means which recorded selection image data under a predetermined condition. And it can constitute so that the play person shown the access information can receive the selection image data about the selection picture image chosen personally via the aforementioned computer. Since a game person can come [ the image data about the selection picture image himself chosen with game equipment ] to hand according to such game equipment, its picture image as well as the case where a photograph is actually taken can come to hand. Moreover, it becomes, without complicating the configuration of game equipment in vain, since it becomes unnecessary to prepare the printer for selection picture image printing in game equipment, if it is made such a configuration. Here, a wire-communication circuit is sufficient as the above-mentioned communication line, and a radio circuit is sufficient as it. If a radio circuit is used, selection image data can come to hand with Personal Digital Assistants, such as a cellular phone and PHS.

[0017] Moreover, the game equipment of this invention shall be changed into the above-mentioned access information presentation means, and shall be equipped with an e-mail address receptionist means to receive the e-mail address which the play person inputted. Such game equipment can make the selection image data about the selection picture image which the play person who inputted the e-mail address into the predetermined computer of which read-out of the aforementioned selection image data was made possible chose from the predetermined record means which recorded selection image data able to read, and it can be constituted so that the aforementioned selection image data may be sent to this e-mail address. Moreover, the game equipment of this invention shall be changed into the above-mentioned access

information presentation means and an e-mail address receptionist means, and shall be equipped with a connection means by which selection image data can be sent to a Personal Digital Assistant. Such game equipment can read the aforementioned selection selection image data from the predetermined record means which recorded selection image data, and it can constitute it so that the aforementioned selection image data may be sent to the Personal Digital Assistant connected to the aforementioned connection means through the aforementioned connection means. A play person can be provided now with selection image data by the configuration which was described above.

[0018] Moreover, this invention is realizable also by making computer apparatus, such as a game special-purpose machinery or a general-purpose home computer, perform technique like \*\*\*\*. Let this technique be followings, for example. Namely, a control means to control execution of a game from a predetermined input means based on the content of operation which the play person inputted, It is the technique performed by computer equipped with the main image data generation means for generating the main image data for displaying the main picture image required for game advance on a predetermined display unit. The process in which the aforementioned main image data generation means displays the main picture image on the aforementioned display unit, The aforementioned control means is based on the content of operation which operated the aforementioned input means and the play person inputted. While the predetermined domain in the main picture image displayed on the aforementioned display unit is determined as a selection picture image and the selection image data which is image data about this selection picture image is generated While it is regarded as the picture image which performed the process in which performed evaluation to the selection picture image specified by this selection image data, and this evaluation was shown to a play person, and took a photograph of a selection picture image with the camera It is the control technique of game equipment of making a play person doing false experience of the photography action by showing evaluation of the aforementioned picture image a photograph of was taken to the play person by the aforementioned evaluation means.

[0019] Moreover, in order to operate a computer apparatus as game equipment concerning this invention, it can succeed in this by making the program code recorded on the record medium like \*\*\*\* read into a computer apparatus. Namely, a control means to control execution of a game from a predetermined input means based on the content of operation which the play person inputted, The computer equipped with the main image data

generation means for generating the main image data for displaying the main picture image required for game advance on a predetermined display unit It is the record medium with which the program code for making it function as game equipment which performs the game which makes a play person do false experience of the photography action was recorded. While processing which makes the aforementioned main image data generation means generate the aforementioned main image data for displaying the main picture image to the aforementioned display unit is performed Processing which determines the predetermined domain in the main picture image displayed on the aforementioned control means by the aforementioned display unit based on the content of operation which operated the aforementioned input means and the play person inputted as a selection picture image, While the selection image data which is image data about this selection picture image is generated The program code for performing processing which performs evaluation to the selection picture image specified by this selection image data, and processing which generates the data for showing a play person this evaluation is the record medium recorded with the computer-readable gestalt. In addition, the program codes said on these specifications are data required in order to make game equipment perform a game in addition to program itself, and the idea containing a control parameter etc.

P-5-a

[0020] When realizing game equipment which relates to this invention by computer apparatus, such as a game special-purpose machinery or a general-purpose home computer, the input means with which the concerned computer apparatus is equipped can constitute the input means. However, in order to make false experience of photography much more real, it is desirable to use the input means containing an above-mentioned \*\*\*\* false camera. In such a case, it is solvable with the component part like \*\*\*\*. Namely, a main image data generation means to generate the main image data which is image data for displaying the main picture image on a predetermined display unit, Based on the content of operation which operated the predetermined input means and the play person inputted, the predetermined domain in the main picture image displayed on the aforementioned display unit is determined as a selection picture image. A selection image data generation means to generate the selection image data which is image data about this selection picture image, While it has an evaluation means to show a play person this evaluation while evaluation to the selection picture image specified by this selection image data is performed, and it is regarded as the photograph which took a photograph of a selection picture image with the camera It is the component part contained in the input means of the game equipment which consists of showing

evaluation of the picture image a photograph of was taken to the play person by the aforementioned evaluation means so that a play person may be made to do false experience of the photography action, and is the component part constituted including the false camera made into the configuration which imitated the camera. And such a component part shall be equipped with the 2nd input means for inputting the 1st input means for inputting the 1st information for making the position of the aforementioned selection picture image in the inside of the main picture image, and the size of the aforementioned selection picture image change, and the 2nd information for determining a selection picture image, and shall be constituted.

[0021] Next, it explains per [ by this invention ] photography action simulation equipment. The photography equipment simulation equipment by this invention makes the point which can consider as the same configuration as the above-mentioned game equipment and abbreviation, and makes the above-mentioned \*\*\*\* evaluation means unnecessary the difference with game equipment. Moreover, the fraction which is not related to the evaluation means in the above-mentioned game equipment is applicable also to this simulation equipment. The photography simulation equipment by this invention For example, a main image data generation means to generate the main image data which is image data for displaying the main picture image on a predetermined display unit, Based on the content of operation as which the operator operated and inputted the input means, the predetermined domain in the main picture image displayed on the aforementioned display unit is determined as a selection picture image. A selection image data generation means to generate the selection image data which is image data about this selection picture image, It has the presentation means for showing an operator the selection picture image based on this selection image data, and can constitute as photography action simulation equipment which consists of regarding it as the picture image which took a photograph of a selection picture image with the camera so that an operator may be made to do false experience of the photography action. This photography action simulation equipment is easily realizable by installing the program recorded on the record medium like \*\*\*\* in computer apparatus, such as a general-purpose home computer. Namely, the computer equipped with the control means for performing a photography action simulation from a predetermined input means based on the content of operation which the operator inputted It is the record medium with which the program code for making it function as photography action simulation equipment which makes an operator do false experience of the photography action was recorded. this program code Processing which generates the main

image data for generating the main image data for displaying the main picture image required for game advance on the aforementioned control means at a predetermined display unit, Processing which makes the aforementioned main image data for displaying the main picture image on the aforementioned display unit generate, While the predetermined domain in the main picture image displayed on the aforementioned display unit is determined as a selection picture image based on the content of operation which operated the aforementioned input means and the operator inputted Processing which generates the selection image data which is image data about this selection picture image, The program code for performing processing which generates the data for a display for displaying the selection picture image based on this selection image data on the aforementioned display unit is the record medium recorded with the computer-readable gestalt. Moreover, the photography action simulation equipment by this invention A main image data generation means to generate the main image data which is image data for displaying the main picture image on a predetermined display unit, Based on the content of operation as which the operator operated and inputted the input means, the predetermined domain in the main picture image displayed on the aforementioned display unit is determined as a selection picture image. A selection image data generation means to generate the selection image data which is image data about this selection picture image, By regarding it as the picture image which is equipped with the selection image data offer means for providing a runner person with this selection image data through a predetermined transmitting means to send selection image data, and took a photograph of a selection picture image with the camera It is realizable also as photography action simulation equipment constituted so that an operator may be made to do false experience of the photography action. This photography action simulation equipment is easily realizable by installing the program recorded on the record medium like \*\*\*\* in computer apparatus, such as a general-purpose home computer. Namely, the computer equipped with the control means for performing a photography action simulation from a predetermined input means based on the content of operation which the operator inputted It is the record medium with which the program code for making it function as photography action simulation equipment which makes an operator do false experience of the photography action was recorded. this program code Processing which generates the main image data for generating the main image data for displaying the main picture image required for game advance on the aforementioned control means at a predetermined display unit, Processing which makes the aforementioned main image data for displaying the main

picture image on the aforementioned display unit generate, While the predetermined domain in the main picture image displayed on the aforementioned display unit is determined as a selection picture image based on the content of operation which operated the aforementioned input means and the operator inputted The program code for performing processing for providing an operator with the aforementioned selection picture image through a predetermined transmitting means to send processing which generates the selection image data which is image data about this selection picture image, and this selection image data is the record medium recorded with the computer-readable gestalt. Here, processing for providing an operator with the aforementioned selection picture image is performed as functions, such as the above-mentioned access information presentation means, an e-mail address receptionist means, and a connection means.

[0022]

[Embodiments of the Invention] the [ the desirable 1st operation gestalt of the following and this invention, and ] -- 2 operation gestalt is explained with reference to a drawing

[0023] It is drawing for 1st operation gestalt: view 1 or the drawing 11 explaining the game equipment by the 1st operation gestalt of this invention. In addition, this game equipment can also be used as photography action simulation equipment. As the appearance perspective diagram of drawing 1 showed, the game equipment 100 by the 1st operation gestalt of this invention comes to equip various parts within and without a case 101. A play person will stand into this case 101, and will perform a game. A display unit 102, the loudspeaker equipment not to illustrate, and the controller panel 103 are attached in the front face of the interior of a case 101.

[0024] A display unit 102 consists of CRT and displays the predetermined picture images including the main picture image under the control by the below-mentioned picture image control unit which has a function as an image data generation means of this invention. Loudspeaker equipment is controlled by the below-mentioned sound control unit, and outputs predetermined sound.

[0025] The coin input port and start \*\* of ellipsis of illustration are attached in the controller panel 103. Coin input port is input port for throwing in a coin required for game start. Start \*\* can input a game start instruction now by pushing it. Moreover, the input unit 104 equivalent to the input means of this invention is attached in the controller panel 103.

[0026] The input unit 104 serves as the \*\*\*\* configuration shown in drawing 2 . That is, an input unit 104 supports the false camera 105 and the false camera 105, and is constituted

including the connection field 106 which connects the controller panel 103. The connection field 106 is the cylindrical member caudad equipped with engagement heights 106A. Such engagement heights 106A is inserted in controller panel 103 front face along with guide rail 103A into guide rail 103A cut with longitudinal direction in the status which can slide. In addition, forming in point \*\* etc. makes the point the width of face which consists of the width of face of opening of a guide rail 103 size, and engagement heights 106A drops out of a guide rail 103. On the other hand, the connection field 106 is the upper-limit section, and is supporting the false camera 105 through the hinge not to illustrate. By the above configurations, as it \*\*\*\*ed to drawing 2, the false camera 105 can be moved now to a longitudinal direction, and can be rotated now in the vertical orientation. The position of the longitudinal direction of the false camera 105 is detected by the right-and-left position sensor of ellipsis of illustration. That is, a game person can input the information for changing the right-and-left position of the selection picture image in the main picture image by moving the false camera 105 to a longitudinal direction. Moreover, the angular position of the vertical orientation of the false camera 105 is detected by the vertical position sensor of ellipsis of illustration. That is, a game person can input the information for changing the vertical position of the selection picture image in the main picture image by moving the false camera 105 to a longitudinal direction. Moreover, the false camera 105 is made adjustable in the in-every-direction position, and it can be rotated now 90 degrees so that the time of establishing in the time of establishing a camera sideways and the vertical sense can be reproduced. The in-every-direction position sensor of ellipsis of illustration detects the in-every-direction position of the false camera 105. That is, a game person can input the information for making the aspect ratio of the selection picture image in the main picture image exchange by moving in the in-every-direction orientation of the false camera 105. The false camera 105 is made into the configuration which imitated the camera, and is constituted from this operation gestalt by the configuration which imitated common 1 eye reflex camera. Moreover, shutter \*\* 105A is prepared in the top of a false camera. This shutter \*\* 105A is pushing it in, and can input now the 2nd information for determining a selection picture image. Moreover, the fraction applicable to the lens-barrel of the camera in the false camera 105 serves as zoom switch 105B. This zoom switch 105B is constituted possible [ rotation ] centering around the cylindrical center, and when the game person rotates it, it can input the information for changing the size of the

selection picture image in the inside of the main picture image. Moreover, when the 2nd information is inputted by operation of shutter \*\* 105A, display unit 105C for selection for displaying the picture image determined as a selection picture image imitates the finder of a camera among the tooth-back section of the false camera 105, and is prepared in it. The picture image displayed on display unit 105C for selection receives the control by the picture image control unit like the case of a display unit 102. Although this display unit 105C for selection is not restricted to this, a liquid crystal display constitutes it. By such configuration of an input unit 104, a game person can input now the 1st information for making the position of the selection picture image in the inside of the main picture image, and the size of the aforementioned selection picture image change, and the 2nd information for determining a selection picture image with the feeling same with operating an actual camera. In addition, microphone equipment 105D is attached in the upper part of the false camera 105. such microphone equipment 105D is \*\* which inputs a game person's voice, and can gather now phonation of the game person who stands before a display unit 102 and is performing the game

[0027] Drawing 3 is drawing showing the hardware configuration of the game equipment 100. So that clearly from this drawing the game equipment 100 CPU120 which is constituted considering a microprocessor as a subject and performs various kinds of operations and motion control required for advance of a game, The screen drawing control unit 121 which draws a desired picture image to a display unit 102 according to the instruction from CPU120, It has the sound control unit 122 to which a desired sound is made to output from the loudspeaker equipment 107 according to the instruction from CPU120, and RAM124, ROM125 and the auxiliary memory 126 as a storage means. The sound control unit 122 receives PCM data and ADPCM data which were recorded on auxiliary memory 126 according to the designation from CPU120, and outputs the sound corresponding to those data from the loudspeaker equipment 107. The so-called hard-disk storage equipped with the magnetic storage medium is built in auxiliary memory 126.

[0028] Each above-mentioned control units 121 and 122, RAM124 and ROM125, and the auxiliary memory 126 are connected with CPU120 through the bus 127. Moreover, above-mentioned shutter \*\* 105A, zoom \*\* 105B, display unit 105C for selection, microphone equipment 105D, right-and-left position-sensor 108A, vertical position-sensor 108B, in-every-direction position sensor 108C, start \*\* 110, and the coin management equipment 111 are connected to CPU120 through the bus 127. The coin management equipment 111 manages the propriety metallurgy frame of the coin

thrown in from coin input port.

[0029] A program and data required in order to control the basic operation at the time of activation of the game equipment 100 etc. are written in ROM125. Image data required to display the main picture image used with the game equipment 100 etc. is written in auxiliary memory 126. This data is loaded to the predetermined field of RAM124 according to the command from CPU50.

[0030] Drawing 4 is a functional block diagram showing the internal configuration of the game equipment 100. This game equipment 100 becomes including the designation information analysis section 201, the game control section 202, the main image data Records Department 203, the main image data generation section 204, the phonation designation data-logging section 205, the phonation designation data generation section 206, the picture image control section 207, the image data generation section for selection 208, the selection image data generation section 209, the output sound data generation section 210, and the output sound control section 211 so that clearly from this drawing.

[0031] It connects with start \*\* 110, the coin management equipment 111, and the input unit 204, and the designation information analysis section 201 analyzes the content of operation inputted from these, and transmits the meeting content of \*\* to a game control section.

[0032] The game control section 202 is a fraction which performs a control of the game on-going main image data generation section 204, the phonation designation data generation section 206, the image data generation section for selection 208, the selection image data generation section 209, the output sound data generation section 210, and the output sound control section 211, and manages game advance substantially. A photography game is controlled by this operation gestalt. According to the information on the game start specifically inputted from the payment information and start \*\* 110 which were inputted from the coin management equipment 111 etc., game start is permitted or the game expansion under execution is controlled.

[0033] The image data about all the main picture images that may be displayed on a display unit 102 at the time of game advance is recorded on the main image data Records Department 203. Since each main picture image in the game equipment of this operation gestalt is made into the animation, let each image data about the main picture image be animation data. Although a person, scenery, etc. do not have a limit especially as for the content of the main picture image, with this operation gestalt, the picture image of a female model turns into the main picture

image. About this, it mentions later.

[0034] Based on the information from the game control section 202, the main image data generation section 204 reads image data from the above-mentioned main image data Records Department 203, and generates the main image data. Based on this main image data, the main picture image suitable on a display unit 102 will be displayed. The configuration of the main image data generation section 204 is explained in full detail with reference to drawing 5. Voice judging section 204B is contained in the main image data generation section 204 with data generation section 204A. Data generation section 204A generates the main image data based on the data from the game control section 202 or voice judging section 204B by reading image data from the main image data Records Department 203, and makes the center of the main image data generation section 204. Voice judging section 204B corresponds to the voice judging means by this invention, and has the function of judging the extent, about it being exact to the content of the timing which should input the voice the voice which the game person inputted from microphone equipment 105D through the content analysis section 201 of designation and the game statement part 202 uttered was indicated to be on the display unit 102 with the data from the below-mentioned phonation designation data generation section 206, and the voice which should be inputted. Voice judging section 204B of this operation gestalt judges the accuracy about phonation timing and the content by contrasting the information about the timing and the content of the phonation read from the phonation designation data-logging section 205, and the information inputted from microphone equipment 105D. And this voice judging section 204B generates the voice judging data which are data in which the grade of the accuracy of phonation is shown, and it is constituted so that it may send to data generation section 204A.

[0035] The data for directing the timing of the right phonation and the content of phonation to a play person are recorded on the phonation designation data-logging section 205. The phonation designation data generation section 206 generates the data for showing the above-mentioned designation on a display unit 102. Such data will be sent to the picture image control section 207, and will be displayed on a display unit 102.

[0036] The image data generation section for selection 208 will generate the image data for displaying the picture image ("the picture image for selection" being called by the case.) determined as a selection picture image on above-mentioned display unit 105C for selection, if the 2nd information is inputted by operation of shutter \*\* 105A. Since the picture image for selection is a part of main picture image, the image

data for the image display for selection is generated based on the data inputted as the main image data through the designation information analysis section 201 from the vertical position sensor 108, the right-and-left position sensor 109, and zoom switch 105B. The image data for the image display for selection is sent to display unit 105C for selection, and controls this display unit 105C for selection.

[0037] The selection image data generation section 209 generates the selection image data about the selection picture image which is a picture image of a certain domain in a certain moment of in the main picture image displayed as a dynamic image. The configuration of the selection image data generation section 209 is shown in drawing 6. It is constituted by the selection image data generation section 209 including evaluation section 209B which makes a part of data generation section 209A and evaluation means in this invention. Data-logging section 209C for evaluation applicable to the record medium which recorded the data for evaluation in this invention, and contrast section 209D equivalent to the contrast means of this invention are contained in the evaluation section 209. Data generation section 209A is constituted so that the data of the picture image for selection at the time may be received from the image data generation section for selection 208, and when the 2nd information is inputted from shutter \*\* 105A through the designation information analysis section 201 and the game control section 202, it determines the picture image for selection at the time as a selection picture image. Evaluation section 209B generates the evaluation data about evaluation of the concerned selection picture image based on the selection image data received from data generation section 209A. If it explains in full detail more, to above-mentioned data-logging section 209C for evaluation The evaluation data for selection picture image evaluation prepared beforehand are recorded about each of all the selection image data that may be generated. contrast section 209D Evaluation data are generated per each selection picture image by contrasting the selection image data received from data generation section 209A, and the data read from data-logging section 209C for evaluation. This evaluation data is sent to the picture image control section 204 with selection image data, and is reflected in a display of a display unit 102.

[0038] The output sound control section 211 controls loudspeaker equipment 107, and outputs predetermined sound from the loudspeaker equipment 107 based on the output sound data which the output sound data generation section 210 generated under designation of the game control section 202.

[0039] Next, suppose that the 1 operation gestalt of the control

technique of the game equipment by this invention is explained by explaining per operation of above-mentioned game equipment. Flowing of processing performed with this game equipment is roughly shown in drawing 7.

[0040] A play person throws a predetermined coin into coin input port, and a photography game is started by pushing start \*\* (S301). The information about what the coin of the suitable frame from the coin management equipment 111 was thrown into coin input port for, and the information about what start \*\* was pushed for are specifically inputted into the designation information analysis section 201, and the game control section 202 which received this information directs game start to each functional block.

[0041] Processing of model selection is performed in connection with game start (S302). Model selection means making the decision about the thing into whom to make the model which should be used as a photographic subject perform to a play person. Specifically, the data of a picture image with which the picture image control section 207 which received the designation from the game control section 202 demands model selection from a play person are generated, and the picture image for model selection is displayed on a display unit 102 by sending this to a display unit. Although illustration is omitted, let the picture image for model selection be followings, for example. That is, the picture image of two or more female, for example, three persons, model is displayed on a display unit 102 with an identifier, using width and the displayed thing as the picture image for model selection. A play person performs the declaration of intention about the thing of whether using which model as a photographic subject, by operation of an input unit 104. With the game equipment 100 of this operation gestalt, the model chosen by move of the longitudinal direction of the false camera 105 is changed, and the model to choose is determined by pushing shutter \*\* 105A.

[0042] If processing of model selection is performed next, processing of story selection will be performed (S303). Story selection means making the decision about the thing into what thing to make the environment which should take a photograph of a photographic subject perform to a play person. Specifically, the data of a picture image with which the picture image control section 207 which received the designation from the game control section 202 demands story selection from a play person are generated, and the picture image for story selection is displayed on a display unit 102 by sending this to a display unit. Although illustration is omitted, let the picture image for story selection be followings, for example. That is, the picture image which stands still at the environment where the

models chosen previously differ is displayed on a display unit 102 with the title about the environment, using width and the displayed thing as the picture image for story selection. For example, the picture image which shows each environment which performs a photography game in the same environment as a studio photography meeting, and which takes a photograph in a summer resort where a photograph is taken in the middle of a date [ in a park ] is displayed with a title. A play person performs the declaration of intention about the thing of whether choosing which story, by operation of an input unit 104. With the game equipment 100 of this operation gestalt, the story chosen by move of the longitudinal direction of the false camera 105 is changed, and the story to choose is determined by pushing shutter \*\* 105A.

[0043] After processing of story selection finishes next, the first stage of a photography game is started (S304). In photography game start, the \*\*\*\* picture image shown in drawing 8 is displayed on a display unit 102. Such a display is controlled by the main image data generated when the main image data generation section 203 which received the designation from the game control section 202 read the image data recorded on the main image data Records Department 203. That is, like \*\*\*\*, designation of the purport which reads the image data corresponding to the data for choosing the model and story which were inputted is sent to the main image data generation section 205 from the game control section 202, and the main image data generation section 205 performs processing which reads the data about the main picture image corresponding to the selected model and the selected story from the main image data Records Department 203 based on this.

[0044] It explains per content of the picture image shown in the drawing 8 displayed on a display unit 102. S in drawing 8 is the main picture image, and is expressed as this operation gestalt as an animation. W is a frame for selection image display, and the selection picture image generated by operation of a play person's shutter \*\* 105A arranges it one by one. H is an evaluation gage and the display which a cylindrical evaluation bar expands and contracts makes the inside of a rectangular frame. The bar is shown by the gray in drawing and it means that evaluation of a selection picture image is so high that this is long. T shows a play person the remaining time which is a time gage and can perform a photography game. The overall length of time gage T is equivalent to the time which can perform a photography game, it remains by performing the display for which mobile I is accompanied and moved to a time gage, and time is displayed. B1 hits an example of the 1st selection timing designation means which is a best scene distribution gage and is

said by this invention. As a bar meeting time gage T, the best scene distribution gage B1 is displayed on a display unit 102, and the length of it comes to be the same as the length of a time gage. And by change of the color arranged on the bar, a notation, etc., if shutter \*\* 105A is operated at the time, it will display beforehand whether main picture image S which can obtain high evaluation is displayed at which time of a time gage. The color of three colors according to the height of the evaluation which operates shutter \*\* 105A and is obtained at the time is allotted to the best scene distribution gage B1 in this operation gestalt, and, thereby, a play person can prepare now the core for operating shutter \*\* 105A beforehand. B-2 hits an example of the 2nd selection timing designation means which is heart mark navigation and is said by this invention. Heart mark navigation B-2 is displayed as a heart mark type notation on a display. This heart mark navigation displays the purport possible [ a check by looking of a play person ], when shutter \*\* 105A is operated at the time and the evaluation higher than predetermined evaluation about a selection picture image can be obtained. When it specifically becomes the concerned timing which can obtain high evaluation, a display is controlled [ making a heart mark expand and contract and ], or it is performed that it is as controlling a display \*\*\*\* so that the color of a heart mark may be changed.

[0045] The play person generates the selection picture image, seeing the above main picture images. A play person can use the picture image displayed on display unit 105C for selection attached in the false camera 105 in generation of a selection picture image. This picture image is generated as mentioned above by the image data generation section for selection 208 using the main image data. The picture image which cut off the predetermined domain in the main picture image more specifically specified by these inputs based on the input from each sensor of right-and-left position-sensor 108A inputted by operation of the false camera 105 by the play person, vertical position-sensor 108B, and in-every-direction position sensor 108C is displayed on display unit 105C for selection as a picture image for selection. An example of the picture image displayed on display unit 105C for selection as a picture image for selection is shown in drawing 9 (a) and (b). It has become a part of picture image as which drawing 9 (a) and (b) were displayed on the display unit 102. Moreover, the zoom is enlarged rather than the picture image the picture image shown in drawing 9 (b) was indicated to be to drawing 9 (a). while a play person looks at such a picture image for selection -- the false camera 105 -- operating it -- here -- \*\* -- shutter \*\* 105A is pushed in to the timing to consider The information on a purport that shutter

\*\* 105A was pushed in is told through the designation information analysis section 201 and the game control section 202 to the selection image data generation section 209, and data generation section 209A in the selection image data generation section 209 generates selection image data based on this data. In addition, when shutter \*\* 105A is pushed, 1/100 second -1 / control which is displayed black about 10 seconds will be performed for the whole screen of display unit 105C for selection, and production which gives a play person the same feeling as the case where a shutter is cut with a camera can be performed. In this case, if a display to which the fraction displayed black by reverse motion decreases is performed after increasing the fraction displayed on the long side and parallel black, and the fraction displayed black being put together and displaying the whole screen black from both \*\*\*\*s of the screen of display unit 105A for selection, the same feeling as the time of cutting the shutter of a camera will come to be given by the play person much more strongly. Moreover, when performing production which displays the whole screen of display unit 105A for selection black, it is desirable to perform a control which carries out a short-time halt of the picture image for selection currently shown immediately after it by display unit 105A for selection. It comes to be made to perform authentication about the thing what selection picture image was generated, by carrying out like this by the play person. Selection image data is sent to comparator 209D from data generation section 209A. In comparator 209D, evaluation of a selection picture image is performed by the contrast with the data read from data-logging section 209C for evaluation, and the data about evaluation of a selection picture image are generated. This data is sent to the picture image control section 207 with selection image data. In addition, you may carry out evaluation of a selection picture image what. For example, the height of evaluation can also be defined according to a certain principle about the whole composition, and the female model is possible also for saying [ setting up highly the evaluation of a photograph which is likely to be pleased ]. If it says in the example of drawing 9, since it will be thought that the selection picture image of (a) has large possibility that it will be liked better than the selection picture image of (b) if it carries out from a female model, evaluation of the selection picture image of (a) can be more highly set up rather than the case of the selection picture image of (b).

[0046] If the above-mentioned data are sent to a picture image control section, the selection picture image is displayed on the above-mentioned frame W one by one, as drawing 10 showed. According to the sense of a selection picture image in every

direction, a frame changes the sense and is displayed. In addition, with the game equipment of this operation gestalt, the height of the evaluation about the selection picture image is also expressed on a display unit 102. For example, change of the color of frame W can express height of such evaluation. Although change of the every direction sense of the above-mentioned selection picture image in this operation gestalt is performed by change of the every direction sense of the false camera 105. The input unit which pushes and is constituted by \*\* in order to input the information urged to a change of the every direction sense of a selection picture image even if it does not change the in-every-direction sense of the false camera 105 to the false camera 105 is prepared. by operation of such an input unit The in-every-direction sense of a selection picture image can be changed. The information mentioned above for urging to a change of the every direction sense of a selection picture image is generated by operating the above-mentioned input unit, and is sent to the image data generation section for selection 208 through in-every-direction position sensor 108C. By this, the picture image for selection of a suitable in-every-direction position will be generated. In addition, when such a configuration is adopted, it can consider that the in-every-direction sense of the picture image displayed on display unit 105C for selection and the in-every-direction sense of the selection picture image acquired as a result are not in agreement unlike the case where false camera 105 the very thing is rotated. Then, when a configuration equipped with the input unit for changing the above-mentioned \*\*\*\* selection picture image in-every-direction sense is adopted, the in-every-direction sense of the picture image displayed on display unit 105C for selection can be changed as shown in drawing 10. The fraction with which the fraction shown by \*\*\*\*\* is the display screen of display unit 105C for selection, and was indicated to be in white is the domain as which the picture image for selection is displayed. Thus, by changing the in-every-direction sense of the picture image for selection, when shutter \*\* 105A is pushed, the display unit 105C desired end for selection of always showing a play person the picture image used as a selection picture image can be achieved.

[0047] On the other hand, if a photography game progresses and fixed time passes, the phonation designation data generation section 206 will read data from the phonation designation data-logging section 205, and will generate the data for displaying the picture image for phonation designation on a display unit 102. According to this data, the display for directing the timing and the content (language which should be uttered) of phonation is displayed on a display unit 102. What thing may be

used for the timing of phonation, and designation of the content. Suppose that it directs to a play person to phonation of the language of the content which uplifts the temper of a female model as content of phonation with this operation gestalt. this designation was shown all over drawing 11 -- as -- for example, " -- dying -- \*\*\*\*\* [ ] -- \*\*\*\*\* -- it can be based on the display by the character -" If timing of phonation can be uttered before only predetermined time displays this character and it disappears or it is proper that it is made to utter early as much as possible, if this character is displayed, it will set up suppose that it is proper etc. suitably.

[0048] The phonation which the play person performed is inputted from microphone equipment 105D. And the information about the phonation which the play person performed is sent to voice judging section 204B in the main image data generation section 204 through the support information analysis section 201 and the game control section 202. Voice judging section 204B reads data from the voice designation data-logging section 205, and generates the voice judging data about the timing of voice input, and the correctness of the content by contrasting this and the above-mentioned data. This voice judging data is sent to data generation section 204A, and data generation section 204A reads the data about the main picture image in which voice judging data were made to reflect from the main image data Records Department 203, and generates the main image data. For example, the picture image of a female model removing a coat or inviting in to the cella is displayed as a main picture image so that it may mean that the temper of the female of a model rose by phonation. The main picture image in which voice input was made to reflect will be displayed on a display unit 102 by such processing.

[0049] A stage is completed when the time limit which generates the selection picture image of the number of sheets of a convention of a game person, or was defined passes (S305). in addition, a stage -- on the way -- the case where came out and evaluation of a selection picture image becomes remarkably low -- designation of the game control section 202 -- compulsory -- a game -- it becomes exaggerated An end of each stage performs a judgment of whether the stage was the last stage (S306). If the stage is the last stage (S306:YES), the last results will be displayed on a display unit 102, and a game will be completed (S307). In addition, when it is able to clear to the last stage, an access information is displayed on a display unit 102 by designation of the game control section 202. This access information includes the information about the password for pulling out the selection image data about the selection picture

image personally chosen through the information about the address of a homepage, and its homepage. A game person can access the computer of which carries out writing down the above-mentioned password etc. and read-out of the aforementioned selection image data was made possible from the record means which recorded selection image data via the communication line of a predetermined computer to internet others. And a game person can come [ the selection image data about the selection picture image chosen personally ] now to hand through the computer. In addition, it can make it possible for above-mentioned \*\*\*\* selection image data to come to hand using a radio circuit using Personal Digital Assistants, such as a cellular phone and PHS. Moreover, although the basing-on this invention game equipment 100 omits illustration, it shall be equipped with the input unit which it consisted of with the keyboard in order to receive the input of an e-mail address from a play person. And the above-mentioned selection image data can be transmitted to the predetermined e-mail address which the play person inputted through such an input unit. Moreover, although the game equipment 100 by this invention omits illustration, it shall be equipped with the connections which perform an exchange of a Personal Digital Assistant and data, such as a connector. if it is the game equipment 100 equipped with such a connection -- a communication line course -- not but -- \*\* -- it can read now from the game equipment 100 to a play person's Personal Digital Assistant directly by connecting a play person's Personal Digital Assistant to the connection of the game equipment 100 In this case, you may be made to display the picture image based on the read selection image data on the display with which the Personal Digital Assistant is equipped. Also let the image data which can be pulled out be specific image data common not only to the data about the selection picture image chosen personally but each play person. Moreover, since the selection picture image in this operation gestalt is a still picture, although selection image data is made into the image data of for example, JPEG format about a still picture, a play person can be provided with the selection image data of for example, MPEG4 format about an animation when making a selection picture image into an animation.

[0050] The following processings are continued when the stage is not the last stage (S306:NO).

[0051] An end of a stage displays comprehensive evaluation of the stage on a display unit 102. the evaluation displayed -- the highest -- S -- subsequently it is made to be set by A+, A-, B+-, D+, D-, and the minimum to E

[0052] Subsequently, processing of above-mentioned \*\*\*\* story selection is performed, and the 2nd stage is started. In story

selection processing in this case, a limit is applied to the story which can be chosen with the results of a front stage. The story from which it is displayed on a display and a game person becomes selectable when the comprehensive results of a front stage are E, D+, and D-. Namely, one The story as which the story displayed on a display when the comprehensive results of a front stage are C+, C-, B+, and B- is displayed on a display when two and the comprehensive results of a front stage are A+, and A, -, S is set to three (front story). In addition, about the story which cannot be chosen, although processing which is not displayed at all may be performed, you may perform processing which bets a mosaic and instigates a game person's regret. The stage of the above-mentioned beginning and the 2nd same stage are performed after such story selection processing, and after the 2nd stage is completed, comprehensive evaluation of the stage is displayed like the case where it is a \*\*\*\*.

Subsequently, story selection processing is performed and the 3rd stage is performed. In addition, drawing 12 shows notionally the list of the stages which can be chosen. "Branching" shown all over drawing 12 means that the main picture image displayed on a display unit 102 changes with the grades of the accuracy of voice input.

[0053] Moreover, in each stage, when some specific conditions are fulfilled, it is also possible to make selectable the bonus stage other than the above-mentioned stage shown in drawing 12. Production different from other stages can also be carried out on this stage. For example, with this game equipment 100, once it pushes shutter \*\* 105A, the \*\*\*\* mode in which the 2nd information for determining a selection picture image continuously is inputted can be performed.

[0054] In addition, it is able for a stage to take for progressing and to make the content of above-mentioned voice input advanced with this game equipment 100. for example, the input of the voice of the content of "here here" in the first stage -- requiring -- the next stage -- "-- dying -- \*\*\*\*\* and here -- the input of the voice of the content of " -- requiring -- a degree -- a stage -- "-- dying -- \*\*\*\*\* and \*\*\*\*\*here - the content of " -- processing in which an audio input is demanded is possible That is, let the data recorded on the phonation designation data-logging section 205 be such a thing.

[0055] 2nd operation gestalt:, next the 2nd operation gestalt of this invention are explained. In addition, suppose that a sign common to the fraction which is common in the 1st operation gestalt by explanation of the 2nd operation gestalt is used, and a duplication explanation is omitted. The game equipment 1 of this example is a game special-purpose-machinery computer apparatus, and constitutes the video game equipment 1 by being

united with such a record medium in this invention.

[0056] First, the mainframe of game equipment for constituting the game system of this invention is explained with reference to drawing 13. About this mainframe of game equipment, what was indicated by JP,8-212377,A, for example can be used. The game program and data which were recorded on supplementary record media freely exchangeable with this operation gestalt, such as portability disks (CD-ROM, DVD-ROM, etc.) and a memory card, are read by the mainframe of game equipment, and the game system which can perform two or more kinds of games is constituted by carrying out the collaboration execution of this with the operating system (below Operating system:, "OS") of game program independence or the concerned mainframe of game equipment, or other program codes in equipment.

[0057] The concrete example of a configuration of the mainframe of game equipment is as being shown in drawing 13. That is, the mainframe 1 of game equipment is constituted including main bus B for connecting the main-control section 10, the picture image control section 20, the acoustical-treatment section 30, the disk control section 40, the communications control section 50, the input/output port section 60, and each part 10-60 of the above possible [ two-way communication ].

[0058] The main-control section 10 CPU11 (Central Processing Unit), The circumference device controller 12 which performs an interruption control, DMA (Direct Memory Access) transfer control, etc. (D and CONT), It comes to contain RAM (Randum Access Memory)13 for recording a game program and data temporarily, and ROM (Read Only Memory)14 in which OS which performs generalization-a management or control of each part of equipment was stored. Two or more functions mentioned later are realized based on the game program in OS and RAM13 which CPU11 is RISC(reduced instruction setcomputor) CPU, and are recorded on ROM14 etc.

[0059] The geometry transfer engine 21 which performs coordinate transformation of the data from which the picture image control section 20 serves as a display object etc. at high speed (GTE), The graphics processing unit 22 which performs drawing processing of the game picture image which consists of combination, such as a polygon and a sprite (polygons, such as a triangle and a square), based on the drawing designation from CPU11 (GPU), It has the frame buffer (F and B) 23 which records temporarily the game picture image in which drawing processing was carried out by GPU22, and the picture image decoder (MDEC) 24 which performs decoding of image data if needed. It is decoded by the picture image decoder 24 by display unit DP, and the image data currently recorded on the frame buffer 23 is read and displayed on it. By performing continuously record to the

above-mentioned drawing processing and the frame buffer 23 by GPU22, the game picture image containing an animation element can be displayed now on display unit DP.

[0060] The acoustical-treatment section 30 changes including the sound regeneration processor (SPU) 31 which performs sound regeneration based on sound data, and the sound buffer (S and B) 32 for recording the reproduced data temporarily. The data in this sound buffer 32 are outputted to loudspeaker SP.

[0061] The disk control section 40 changes including the disk-drive equipment (CD-ROM DRV) 42 for reproducing the content of record of music CD with which CD-ROM for games or music data was recorded so that CPU11 can be recognized (the reproduced data being hereafter called "regeneration data"), and the CD-ROM decoder (CD-ROM DEC) 41 which decrypts it when the error correction (ECC) sign is added to regeneration data. The buffer usually temporarily recorded on the disk-drive equipment 41 before making regeneration data record on RAM13 is provided. In addition, the CD-ROM decoder 41 constitutes a part of acoustical-treatment section 30, and the thing about sound is inputted into SPU31 among the outputs of this CD-ROM decoder 41.

[0062] The communications control section 50 is equipped with the device driver (D, DRV) 52 used as the interface of exchangeable memory card managing contractor and the communication controller 51 used as an example of the memory card equipment of the communication controller (COM CONT) 51 which performs communications control between CPUs11 through main bus B, the game controller CN which receives the designation from a player, and this invention. The game controllers CN are the interface parts for directing an intention of a player. The data directed through this game controller CN are transmitted to the communication controller 51 by synchronous system communication.

[0063] The communication controller 51 transmits the designation data showing the content of designation sent from the game controller CN to CPU11. Thereby, an intention of a player is told to CPU11 and CPU11 can perform now processing according to the intention of a player based on the game program currently performed. The communication controller 51 also has the function which reads again the data recorded as data logging to memory card managing contractor based on the designation from CPU11. Since it dissociates from main bus B, memory card managing contractor is in the status which turned on power, and it can detach [ managing contractor ].

[0064] Each port of the parallel I/O (I/O) 61 and the serial I/O (I/O) 62 incorporates the electronic data (musical piece data etc.) from each connected equipment while it connects the acoustical-treatment equipment and the external information

processor which reproduce a musical piece and musical instrument sound. That is, this invention can be carried out now not only using CD for games, and music CD but using the data from an external device.

[0065] Next, memory card managing contractor is explained. Memory card managing contractor is inserted in the card insertion section prepared in the slot which the mainframe 1 of game equipment does not illustrate, and is used as a peculiar data-logging means corresponding to each of two or more game controllers CN. For example, when two persons' player performs a game, each one of game execution results etc. can be recorded on two memory card managing contractors, respectively. In addition, it is indicated by JP,11-7504,A about the appearance configuration of memory card managing contractor, and the insertion device to the card insertion section.

[0066] If powering on or reset processing is performed in the mainframe 1 of game equipment of the above-mentioned configuration where the disk-drive equipment 42 is equipped with CD-ROM44, CPU11 controls the disk control section 40, will read the game program currently recorded on CD-ROM (CD) to main memory 13, and will perform it while OS memorized by ROM14 is performed and the whole equipment of authentication of operation etc. is initialized. By this game program execution, CPU11 forms functional block which is shown in drawing 14, and realizes video game equipment of this invention.

[0067] Such video game equipment 1 has the 1st operation gestalt and the same functional block as abbreviation in the interior. That is, video game equipment comes to contain the designation information analysis section 201, the game control section 202, the main image data Records Department 203, the main image data generation section 204, the phonation designation data-logging section 205, the phonation designation data generation section 206, the picture image control section 207, the image data generation section for selection 208, the selection image data generation section 209, the output sound data generation section 210, and the output sound control section 211. Among the designation information decode section 201 of the video game equipment 1 of the 2nd operation gestalt, it differs from the 1st operation gestalt at the point without the input from the coin management equipment 111. It is because such video game equipment does not have the coin input port 108 like the 1st operation gestalt, and the coin management equipment 111 that there is no input from the coin management equipment 111 in the designation information decode section 201 of this video game equipment 1.

[0068] Such video game equipment 1 has the same function as the game equipment of the 1st operation gestalt except for the

above-mentioned point, and is an execute permission about the same photography game as the game equipment of the 1st operation gestalt.

[0069] In addition, the controller CN of this video game equipment 1 is the controller generally attached to video game equipment for home use. However, it can change into such a controller CN and the controller CN constituted including the false camera made into the configuration which imitated the camera can be used. This controller CN can equip with and constitute the 2nd input means for inputting the 1st input means for inputting the 1st information for making the position of the selection picture image in the inside of the main picture image displayed on display unit DP, and the size of the aforementioned selection picture image change, and the 2nd information for determining a selection picture image. This is [ that the 1st input unit should just be a thing equipped with the function to detect the relative position of a false camera for example, to display unit DP ] realizable using a gyroscope, an acceleration sensor, etc. The 2nd input means is realizable by preparing the same shutter \*\* as the case of the 1st operation gestalt.

[0070]

[Effect of the Invention] According to the game equipment by this invention, game equipment to which false experience of the photography which does not have an example until now can be made to perform to a game person can be realized now so that clearly from the above explanation.

---

[Translation done.]

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2000-262751

(P2000-262751A)

(43)公開日 平成12年9月26日 (2000.9.26)

(51)Int.Cl.  
A 6 3 F 13/00

識別記号

F I  
A 6 3 F 13/00

マーク (参考)  
C  
F

13/10  
13/12  
// G 0 9 B 9/00

13/10  
13/12  
G 0 9 B 9/00

C  
Z

審査請求 有 請求項の数33 O L 公開請求 (全 25 頁)

(21)出願番号 特願2000-14979(P2000-14979)

(22)出願日 平成12年1月24日 (2000.1.24)

(71)出願人 000105637

コナミ株式会社

東京都港区虎ノ門四丁目3番1号

(72)発明者 浜野 隆

東京都港区虎ノ門四丁目3番1号 コナミ

株式会社内

(72)発明者 山口 隆司

東京都港区虎ノ門四丁目3番1号 コナミ

株式会社内

(74)代理人 100099324

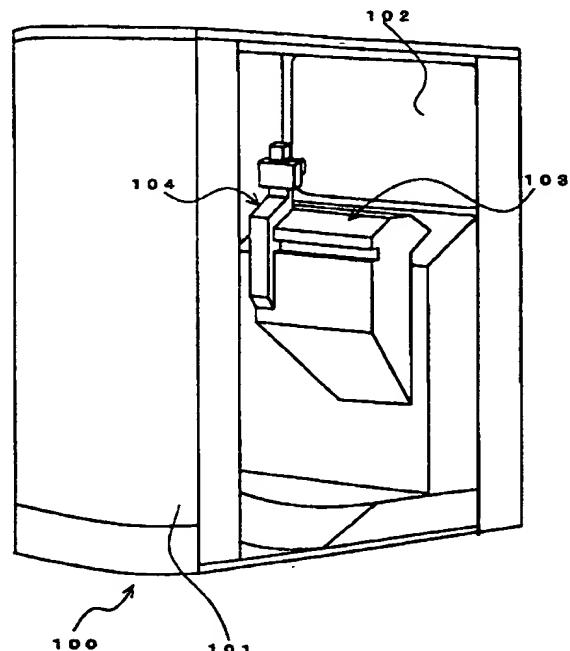
弁理士 鈴木 正剛 (外2名)

(54)【発明の名称】 ゲーム装置及びその入力装置、ゲーム装置の制御方法、並びに記録媒体

(57)【要約】

【解決課題】 撮影行為を遊戯者に擬似体験させるゲームを実行することのできるゲーム装置を実現する。

【解決手段】 ゲーム装置100は、ゲームを行う遊戸者が内部に入る筐体101に、動画である主画像を表示するディスプレイ装置102、入力装置104などを設けて構成される。入力装置102は、カメラの形状を模し、且つシャッター釦を備えた擬似カメラを含む。擬似カメラは、ディスプレイ装置に対して左右、上下方向などへ移動可能とされる。擬似カメラの背面には、カメラのファインダを模し、且つ擬似カメラの移動に伴って、主画像の一部が表示される選択用ディスプレイ装置が設けられる。遊戸者は、選択用ディスプレイ装置を見ながら擬似カメラを移動させ、好みのタイミングでシャッター釦を押し、主画像の一部を切り取る形で選択画像を生成する。選択画像を撮影した写真とみなし、これに対する評価をディスプレイ装置上に表示することで、撮影ゲームが成立する。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 所定のディスプレイ装置に主画像を表示するための画像データである主画像データを生成する主画像データ生成手段と、

遊戯者が入力手段を操作して入力した操作内容に基づいて、前記ディスプレイ装置に表示された主画像中の所定範囲を選択画像として決定し、該選択画像についての画像データである選択画像データを生成する選択画像データ生成手段と、

該選択画像データにより特定される選択画像に対する評価を行うと共に該評価を遊戯者に提示する評価手段と、を備えており、選択画像をカメラで撮影した画像とみなすと共に、前記評価手段により遊戯者に撮影した前記画像の評価を提示することで、撮影行為を遊戯者に擬似体験させるように構成されている、ゲーム装置。

【請求項2】 前記主画像は動画であり、前記選択画像が静止画である。

請求項1記載のゲーム装置。

【請求項3】 前記評価手段は、生成され得るすべての選択画像データのそれぞれについて予め準備された、選択画像評価のための評価データが記録された記録手段と、

遊戯者の入力手段の操作により生成された選択画像データを前記記録手段に記録されたデータと対比することにより、当該選択画像についての評価を行う対比手段と、を含んで構成されている。

請求項1記載のゲーム装置。

【請求項4】 所定のマイク装置から入力された遊戯者の音声に基づいて音声データを生成する音声データ生成手段を更に備えており、前記主画像データ生成手段は、前記音声データを反映させた主画像データを生成するよう構成されている。

請求項1記載のゲーム装置。

【請求項5】 前記マイク装置に音声を入力すべきタイミングを遊戯者に指示する発声指示手段を備えて構成される。

請求項4記載のゲーム装置。

【請求項6】 前記発声指示手段は、前記マイク装置に音声を入力すべきタイミングに加えて、前記マイク装置に入力すべき音声の内容を遊戯者に指示するように構成されている。

請求項5記載のゲーム装置。

【請求項7】 遊戯者が入力した音声の、前記発声指示手段によって指示された音声を入力すべきタイミング及び入力すべき音声の内容に対する正確さを判定すると共に、その正確さの程度を示すデータである音声判定データを生成する発声判定手段を備えており、前記主画像データ生成手段は、前記音声判定データを反映させた主画像データを生成するよう構成されている。

請求項6記載のゲーム装置。

【請求項8】 前記主画像データ生成手段は、前記音声判定データにより示される正確さの程度が高い場合ほど、その主画像に基づいて選択された選択画像が高い評価を得られる確率が高くなるように主画像データを生成するよう構成されている。

請求項7記載のゲーム装置。

【請求項9】 前記入力手段は、前記主画像中での前記選択画像の位置、及び前記選択画像の大きさを変更させるための第1情報と、選択画像を決定するための第2情報とを入力できるように構成されている。

請求項1記載のゲーム装置。

【請求項10】 前記入力手段は、前記第2情報が入力されると選択画像として決定される画像を表示する選択用ディスプレイ装置を備えて構成される。

請求項9記載のゲーム装置。

【請求項11】 前記入力手段は、カメラを模した形状の擬似カメラを含んで構成されている。

請求項1記載のゲーム装置。

【請求項12】 前記入力手段は、カメラの形状を模した擬似カメラを含んでおり、且つ前記選択用ディスプレイ装置は、当該擬似カメラにカメラのファインダを模して設けられている。

請求項10記載のゲーム装置。

【請求項13】 選択画像データを記録した記録手段から前記選択画像データを読み出し可能とされたコンピュータに通信回線経由でアクセスするためのアクセス情報を所定の条件下で遊戯者に提示するアクセス情報提示手段を更に備えており、

前記アクセス情報を提示された遊戯者が、自分で選択した選択画像についての選択画像データを、前記コンピュータを経由して入手できるように構成されている。

請求項1記載のゲーム装置。

【請求項14】 遊戯者が入力した電子メールアドレスを受け付ける電子メールアドレス受け付け手段を更に備えており、

選択画像データを記録した所定の記録手段から前記選択画像データを読み出し可能とされた所定のコンピュータに、電子メールアドレスを入力した遊戯者が選択した選択画像についての選択画像データを読み出させ、該電子メールアドレスへと前記選択画像データを送るように構成されている。

請求項1記載のゲーム装置。

【請求項15】 携帯情報端末へ選択画像データを送ることができる接続手段を更に備えており、

選択画像データを記録した所定の記録手段から前記選択画像データを読み出して、前記接続手段に接続された携帯情報端末へ、前記接続手段を介して前記選択画像データを送るように構成されている。

請求項1記載のゲーム装置。

【請求項16】 遊戯者がどの時点で前記入力手段を操

作すれば前記選択画像について高い評価を得られるかと  
いうことを遊戲者に示すための、第1選択タイミング指  
示手段を更に備えて構成されている。

請求項1記載のゲーム装置。

【請求項17】 遊戲者がその時点で前記入力手段を操  
作すれば、予め定めた所定の評価よりも高い評価を得られ  
場合に、それを遊戲者に示すための、第2選択選択タ  
イミング指示手段を更に備えて構成されている。

請求項1記載のゲーム装置。

【請求項18】 所定のディスプレイ装置に主画像を表  
示するための画像データである主画像データを生成する  
主画像データ生成手段と、

所定の入力手段を操作して遊戲者が入力した操作内容に  
基づいて、前記ディスプレイ装置に表示された主画像中  
の所定範囲を選択画像として決定し、該選択画像につ  
いての画像データである選択画像データを生成する選択画  
像データ生成手段と、  
該選択画像データにより特定される選択画像に対する評  
価を行うと共に該評価を遊戲者に提示する評価手段と、  
を備えており、選択画像をカメラで撮影した画像とみな  
すことと共に、前記評価手段により遊戲者に撮影した前記画  
像の評価を提示することで、撮影行為を遊戲者に擬似体  
験させるように構成されているゲーム装置の入力手段に  
含まれる構成部品であって、  
カメラを模した形状とされた擬似カメラを含んで構成さ  
れる、構成部品。

【請求項19】 前記主画像中の前記選択画像の位  
置、及び前記選択画像の大きさを変更させるための第1  
情報を入力するための第1入力手段と、選択画像を決定  
するための第2情報を入力するための第2入力手段を  
備えて構成されている。

請求項18記載の構成部品。

【請求項20】 所定の入力手段から遊戲者が入力した  
操作内容に基づいてゲームの実行を制御する制御手段  
と、所定のディスプレイ装置にゲーム進行に必要な主画  
像を表示するための主画像データを生成するための主画  
像データ生成手段と備えたコンピュータで実行される  
方法であって、

前記主画像データ生成手段が、前記ディスプレイ装置に  
主画像を表示する過程と、

前記制御手段が、前記入力手段を操作して遊戲者が入力  
した操作内容に基づいて、前記ディスプレイ装置に表示  
された主画像中の所定範囲を選択画像として決定し、該  
選択画像についての画像データである選択画像データを  
生成すると共に、該選択画像データにより特定される選  
択画像に対する評価を行って該評価を遊戲者に提示する  
過程と、

を、含んでおり、選択画像をカメラで撮影した画像とみ  
なすことと共に、前記評価手段により遊戲者に撮影した前記  
画像の評価を提示することで、撮影行為を遊戲者に擬似

体験させるゲーム装置の制御方法。

【請求項21】 所定の入力手段から遊戲者が入力した  
操作内容に基づいてゲームの実行を制御する制御手段  
と、所定のディスプレイ装置にゲーム進行に必要な主画  
像を表示するための主画像データを生成するための主画  
像データ生成手段と備えたコンピュータを、撮影行為  
を遊戲者に擬似体験させるゲームを実行するゲーム装置  
として機能させるためのプログラムコードが記録された  
記録媒体であって、

前記主画像データ生成手段に、前記ディスプレイ装置に  
主画像を表示するための前記主画像データを生成させる  
処理を実行すると共に、

前記制御手段に、前記入力手段を操作して遊戲者が入力  
した操作内容に基づいて、前記ディスプレイ装置に表示  
された主画像中の所定範囲を選択画像として決定する処  
理と、該選択画像についての画像データである選択画像  
データを生成すると共に、該選択画像データにより特定  
される選択画像に対する評価を行う処理と、該評価を遊  
戲者に提示するためのデータを生成する処理とを実行さ  
せる、

ためのプログラムコードが、コンピュータ可読の形態で  
記録された記録媒体。

【請求項22】 所定のディスプレイ装置に主画像を表  
示するための画像データである主画像データを生成する  
主画像データ生成手段と、

操作者が入力手段を操作して入力した操作内容に基づい  
て、前記ディスプレイ装置に表示された主画像中の所定  
範囲を選択画像として決定し、該選択画像についての画  
像データである選択画像データを生成する選択画像データ  
生成手段と、

該選択画像データに基づく選択画像を、遊戲者に提示す  
るための提示手段と、

を備えており、選択画像をカメラで撮影した画像とみな  
すことと、操作者に撮影行為を擬似体験させるように構  
成されている、撮影行為シミュレーション装置。

【請求項23】 所定のディスプレイ装置に主画像を表  
示するための画像データである主画像データを生成する  
主画像データ生成手段と、

操作者が入力手段を操作して入力した操作内容に基づい  
て、前記ディスプレイ装置に表示された主画像中の所定  
範囲を選択画像として決定し、該選択画像についての画  
像データである選択画像データを生成する選択画像データ  
生成手段と、

該選択画像データを、選択画像データを送る所定の送信  
手段を介して遊戲者に提供するための選択画像データ提  
供手段と、

を備えており、選択画像をカメラで撮影した画像とみな  
すことと、操作者に撮影行為を擬似体験させるように構  
成されている、撮影行為シミュレーション装置。

【請求項24】 所定の入力手段から操作者が入力した

操作内容に基づいて撮影行為シミュレーションを実行するための制御手段を備えたコンピュータを、撮影行為を操作者に擬似体験させる撮影行為シミュレーション装置として機能させるためのプログラムコードが記録された記録媒体であって、

該プログラムコードは、前記制御手段に、  
所定のディスプレイ装置にゲーム進行に必要な主画像を表示するための主画像データを生成するための主画像データを生成する処理、  
前記ディスプレイ装置に主画像を表示するための前記主画像データを生成させる処理、  
前記入力手段を操作して操作者が入力した操作内容に基づいて、前記ディスプレイ装置に表示された主画像中の所定範囲を選択画像として決定すると共に、該選択画像についての画像データである選択画像データを生成する処理、  
該選択画像データに基づく選択画像を前記ディスプレイ装置に表示するための表示用データを生成する処理、  
を実行させるためのプログラムコードが、コンピュータ可読の形態で記録された記録媒体。

【請求項25】 所定の入力手段から操作者が入力した操作内容に基づいて撮影行為シミュレーションを実行するための制御手段を備えたコンピュータを、撮影行為を操作者に擬似体験させる撮影行為シミュレーション装置として機能させるためのプログラムコードが記録された記録媒体であって、

該プログラムコードは、前記制御手段に、  
所定のディスプレイ装置にゲーム進行に必要な主画像を表示するための主画像データを生成するための主画像データを生成する処理、  
前記ディスプレイ装置に主画像を表示するための前記主画像データを生成させる処理、  
前記入力手段を操作して操作者が入力した操作内容に基づいて、前記ディスプレイ装置に表示された主画像中の所定範囲を選択画像として決定すると共に、該選択画像についての画像データである選択画像データを生成する処理、  
該選択画像データを送る所定の送信手段を介して前記選択画像を操作者に提供するための処理、  
を実行させるためのプログラムコードが、コンピュータ可読の形態で記録された記録媒体。

#### 【発明の詳細な説明】

##### 【0001】

【発明の属する技術分野】 本発明は、ゲーム装置に関する。より詳細には、カメラマンが行う写真撮影を模したゲームを実行することで、遊戯者にカメラマンの行う撮影行為を擬似体験させることができるビデオゲーム装置、撮影行為シミュレーション装置に関する。

##### 【0002】

【発明の背景】 ビデオゲームが一つの産業分野として確

立して久しい。遊戯者にバリエーション豊かな遊興性を提供するため、業務用、家庭用を問わず、多種多様なビデオゲームが提案され、実現されている。

【0003】 多岐にわたるビデオゲームの分野の中で、特定の職業で行われる行為を再現するゲームを実行し、その職業で行われる行為を遊戯者に擬似体験させることで、その職業で得られる楽しさを遊戯者に味わわせることを趣旨とするビデオゲーム装置が存在する。かかるゲーム装置は、その職業での行為を擬似体験することで得られる楽しさや、気分を遊戯者が手軽に味わえるものであり、非常に人気を博している。例えば、DJ（ディスクジョッキー）気分を味わえるようにしたゲームや、ギタリストやドラマーの気分を味わえるようにしたゲームなどが実現されており、実際に人気ゲームとなっている。

【0004】 本願発明者は、この種のビデオゲームで取り上げるべき新たな職業を模索し、カメラマンという職業に目をつけるに至った。カメラマンは、芸術的センスが求められる華やかな職業であり若者に人気が高い。従って、カメラマンが仕事として行う行為の花形的部分である撮影という行為を擬似体験されば、遊戯者は十分な楽しさを得られると考えられる。実際、カメラマン気分を味わうための方策として、女性タレントなどのモデルを素人カメラマンが撮影する撮影会と呼ばれる催し物が多数開催されている。従って、カメラマン気分を味わいたいと感じている層が存在していることは明らかである。ところでこのような撮影会では、数人から数十人で一人のモデルを撮影することが多く、十分な満足感を得ることが難しいにも関わらず、数千円から数万円という高額な参加費用が必要な場合が多い。このような悪条件にも関わらず数多くの撮影会が催されているという事実は、より条件が整うのであれば、カメラマン気分を味わえるゲームで十分な楽しさを得られる大きな層が潜在的に存在していることを意味する。しかしながら、カメラマンが行う撮影という作業を遊戯者に体験させるというコンセプトのゲーム装置は、今までに存在しない。

##### 【0005】

【発明が解決しようとする課題】 本発明は、かかる現状を踏まえてなされたものであり、カメラマンが行う撮影という作業を遊戯者に擬似体験させるゲームを実行するゲーム装置やそれを実現するための技術を提供することを課題としている。また、かかるゲーム装置を実現できるのであれば、撮影行為をシミュレーションするための撮影行為シミュレーション装置も容易に実現でき、これも撮影の練習目的などに用いることができる点で有用である。本発明は、かかる撮影行為シミュレーション装置やそれを実現するための技術を提供することも課題としている。

##### 【0006】

【課題を解決するための手段】 上記課題を解決するため

の本願に係る発明は、以下のものである。本発明は、所定のディスプレイ装置に主画像を表示するための画像データである主画像データを生成する主画像データ生成手段と、遊戯者が入力手段を操作して入力した操作内容に基づいて、前記ディスプレイ装置に表示された主画像中の所定範囲を選択画像として決定し、該選択画像についての画像データである選択画像データを生成する選択画像データ生成手段と、該選択画像データにより特定される選択画像に対する評価を行うと共に該評価を遊戯者に提示する評価手段と、を備えており、選択画像をカメラで撮影した画像とみなすと共に、前記評価手段により遊戯者に撮影した前記画像の評価を提示することで、撮影行為を遊戯者に擬似体験させるように構成されている、ゲーム装置として具現化される。

【0007】このゲーム装置では、ディスプレイ上に表示された主画像の一部を遊戯者が選択画像として選択するようにし、かかる選択画像をカメラで撮影した写真とみなすこととしている。つまり、本発明に係るゲーム装置は、主画像として映し出される人物や風景を被写体と捉え、その一部を選択した選択画像を上記被写体を撮影することにより得た写真と捉えることにより、遊戯者に撮影行為を疑似体験させられるようになっている。これにより本発明のゲーム装置は、写真撮影の疑似体験を遊戯者に行わせることにより、写真撮影による楽しさを遊戯者に味あわせられるようなものとなる。また、このゲーム装置は、選択画像に対する評価を行うと共に該評価を遊戯者に提示する評価手段を備えており、かかる評価により遊戯者のゲームに対するインセンティブを強められるようにしている。

【0008】本発明における主画像は、どのような画像でも良い。例えば、女性アイドルの画像を主画像に用いれば男性遊戯者を惹きつけ易くなると考えられる。女性アイドルの画像を主画像とした場合には、被写体となるモデルを独り占めできることになるので、上述の撮影会での撮影などとは違って、写真撮影を思う存分行ったと同様の満足感を得られるようになる。また、男性アイドルの画像を主画像に用いれば女性遊戯者を惹きつけ易くなると考えられる。一方、美しい風景の画像を主画像に用いれば、男女を問わず遊戯者を惹きつけると考えられる。また本発明は、スポーツの一場面を撮影する行為を遊戯者に疑似体験させるゲームに応用することができる。具体的には、野球、サッカー、バスケット、テニスなどの球技や、空手、プロレスなどの格闘技、或いは、スキー、スケートなどの競技者を撮影する行為を遊戯者に疑似体験させるようにすることもできる。さらに、F1やオートバイ等のレース車両の撮影や、歌番組やコンサートで歌っている歌手の撮影などの撮影行為を疑似体験するようにすることもできる。つまり、顧客として狙う遊戯者の層に合わせて、かかる主画像を任意に選択すれば良い。また、主画像は、静止画でも良く、動画で

も良い。主画像を動画とした場合には、被写体が動くという点で、現実の写真撮影の場合により近い形で、遊戯者に撮影行為を疑似体験させられるようになる。また、主画像の展開に変化を設けたり、展開の速さに変化を持たせたりすることも可能となるため、撮像ゲームの難易度を自在に変化させられるようになるという利点もある。この場合の選択画像は、動画とすることも可能であるが、評価の容易という点からすれば静止画とするのが好ましい。

【0009】前記評価手段は、選択画像に対する評価を行うと共に該評価を遊戯者に提示するものであれば、どのように構成されていても構わない。例えば、選択画像が3Dポリゴンで形成されている場合であれば、選択画像中に占める人物の面積と背景の面積の比率などからその都度計算して選択画像の評価を行うようにすることができる。また、評価手段を、生成され得るすべての選択画像データのそれぞれについて予め準備された、選択画像評価のための評価データが記録された記録手段と、遊戯者の入力手段の操作により生成された選択画像データを前記記録手段に記録されたデータと対比することにより、当該選択画像についての評価を行う対比手段を含むように構成することもできる。尚、評価の遊戯者に対する提示はどのように行っても良く、例えばゲーム装置に接続したスピーカ装置からの音声出力により遊戯者に評価の提示を行うこともできるし、ディスプレイ装置上の表示によりこれをなすこともできる。

【0010】また、本発明によるゲーム装置は、所定のマイク装置から入力された遊戯者の音声に基づいて音声データを生成する音声データ生成手段を更に備えたものとすることができる。そしてかかるゲーム装置の主画像データ生成手段は、前記音声データを反映させた主画像データを生成するように構成することができる。例えばグラビア撮影をするカメラマンは、モデルをリラックスさせるために被写体となるモデルに対して声を掛けながら撮影を行うことがよくある。従って、所定のマイク装置から入力した遊戯者の音声データのない様を反映させる形で主画像データを生成するようにした本発明のゲーム装置は、上述の如きグラビア撮影の場面を忠実に再現できるようになるので、より一層リアルな雰囲気の中で撮影行為の疑似体験を行えるようになる。

【0011】マイク装置からの音声入力を可能としたかかるゲーム装置は、マイク装置に音声を入力すべきタイミングを遊戯者に指示する発声指示手段を備えるものとすることができ、また、かかる発声指示手段は、マイク装置に音声を入力すべきタイミングに加えて、マイク装置に入力すべき音声の内容を遊戯者に指示するように構成されているものとすることができる。このような発声指示手段により、発声のタイミングや内容を遊戯者に指示するようにすることで、遊戯者が発声を無理なく行えるようになる。

【0012】上述の如き発声指示手段を備えるゲーム装置は、遊戯者が入力した音声の、前記発声指示手段によって指示された音声を入力すべきタイミング及び入力すべき音声の内容に対する正確さを判定すると共に、その正確さの程度を示すデータである音声判定データを生成する発声判定手段を備えており、前記主画像データ生成手段は、前記音声判定データを反映させた主画像データを生成するように構成することができる。このような発声判定手段を設けることで、発声の正確さの程度により、ディスプレイ装置に表示される主画像の内容に変化をつけられるようになるため、遊戯者に、発声に対する動機付けを与えられるようになる。主画像の変化は、主画像データ生成手段を例えれば以下のようなものとすることで達成できる。即ち、主画像データ生成手段を、音声判定データにより示される正確さの程度が高い場合はど、その主画像に基づいて選択された選択画像が高い評価を得られる確率が高くなるように主画像データを生成するように構成するのである。このようにすれば、選択画像について高い評価を得られ易い主画像を望む遊戯者に対して、発声についての動機付けを与えられるようになる。

【0013】また、本発明の遊戯装置は、遊戯者がどの時点で前記入力手段を操作すれば前記選択画像について高い評価を得られるかということを遊戯者に示すための、第1選択タイミング指示手段を更に備えるものとすることができる。写真などとみなされる選択画像に対する客観的評価を予測して、適切なタイミングで入力手段を操作して選択画像を生成することは、遊戯者からみれば困難である。そこで、高い評価を得られるタイミングがゲーム進行の全体の流れのどのあたりにあるかを遊戯者に知らせることにより、入力手段操作についての手掛けりを遊戯者に与えられるようになる。また、本発明の遊戯装置は、遊戯者がその時点で前記入力手段を操作すれば、予め定めた所定の評価よりも高い評価を得られた場合に、それを遊戯者に示すための、第2選択選択タイミング指示手段を更に備えて構成されるものとすることができる。これによても遊戯者は、入力手段操作についての手掛けりを得られるようになる。尚、本発明の第1選択タイミング指示手段、第2タイミング指示手段は、遊戯者の五感の何に訴えるものでも構わないが、例えば認可能にかかる指示を行なうようにすることができる。

【0014】本発明に係るゲーム装置の入力手段は、ディスプレイ装置に表示された主画像中の所定範囲を選択するための情報を入力できるようになっていれば、どのように構成しても良い。例えば、一般的なジョイスティックや押釦などにより、かかる入力手段を構成することもできる。ディスプレイ装置に表示された主画像中の所定範囲を選択するための情報を入力できるようにした本発明の入力手段は、例えば、前記主画像中の前記選択画像の位置、及び前記選択画像の大きさを変更させるた

めの第1情報と、選択画像を決定するための第2情報とを入力できるように構成される。また、かかる入力手段は、第2情報を入力すると選択画像として決定される画像を表示する選択用ディスプレイ装置を備えるものとすることができる。このような選択用ディスプレイ装置を備える入力手段により遊技者は、選択画像として決定される画像を常に確認しながら第1情報及び第2情報の入力を行えるようになるため、これらの情報の入力を行いややすくなる。

【0015】また、本発明のゲーム装置における入力手段は、カメラを模した形状の擬似カメラを含んで構成されているものとすることができる。このようにすることにより、本ゲーム装置で行われるゲーム装置で行う擬似撮影の雰囲気を、実際の撮影の雰囲気により近づけられるようになる。入力手段が、カメラの形状を模した擬似カメラを含んでいる場合には、上述の選択用ディスプレイ装置は、当該擬似カメラにカメラのファインダを模して設けたものとすることができる。カメラのファインダは第2情報と同様の性質のシャッター操作をしたときに撮影すべき画像として決定される画像が表示される部分であるため、第2情報を入力すると第2画像として選択される画像を、カメラのファインダを模した選択用ディスプレイ装置に表示することとすれば、本物のカメラを操作するのと同様の感覚で遊技者は入力手段の操作を行えるようになるため、遊技者にゲームシステムを理解させ易くなる。

【0016】また、本発明によるゲーム装置は、選択画像データを記録した記録手段から前記選択画像データを読み出し可能とされたコンピュータに通信回線経由でアクセスするためのアクセス情報を所定の条件下で遊戯者に提示するアクセス情報提示手段を更に備えるものとすることができる。そして、アクセス情報を提示された遊戯者が、自分で選択した選択画像についての選択画像データを、前記コンピュータを経由して入手できるように構成することができる。このようなゲーム装置によれば、遊技者は、ゲーム装置で自ら選択した選択画像についての画像データを入手できるようになるので、実際に撮影を行った場合と同様に、自分だけの画像を入手できることになる。また、このような構成にすれば、ゲーム装置に選択画像印刷用のプリンタを設ける必要がなくなるので、ゲーム装置の構成をいたずらに複雑にすることもなくなる。ここで、上記通信回線は、有線通信回線でも良いし、無線通信回線でも良い。無線通信回線を用いれば、携帯電話、PHSなどの携帯情報端末で、選択画像データを入手できるようになる。

【0017】また、本発明のゲーム装置は、上記アクセス情報提示手段に変えて、遊戯者が入力した電子メールアドレスを受け付ける電子メールアドレス受け付け手段を備えるものとすることができます。かかるゲーム装置は、選択画像データを記録した所定の記録手段から前記

選択画像データを読み出し可能とされた所定のコンピュータに、電子メールアドレスを入力した遊戯者が選択した選択画像についての選択画像データを読み出させ、該電子メールアドレスへと前記選択画像データを送るよう構成することができる。また、本発明のゲーム装置は、上記アクセス情報提示手段、電子メールアドレス受け付け手段に変えて、携帯情報端末へ選択画像データを送ることができる接続手段を備えるものとすることができる。かかるゲーム装置は、選択画像データを記録した所定の記録手段から前記選択画像データを読み出して、前記接続手段に接続された携帯情報端末へ、前記接続手段を介して前記選択画像データを送るように構成することができる。以上述べたような構成により、選択画像データを遊戯者に提供できるようになる。

【0018】また、本発明は、ゲーム専用機、或いは汎用的な家庭用コンピュータなどのコンピュータ装置に以下の如き方法を実行させることによっても実現可能である。この方法は、例えば、以下のようなものとすることができる。即ち、所定の入力手段から遊戯者が入力した操作内容に基づいてゲームの実行を制御する制御手段と、所定のディスプレイ装置にゲーム進行に必要な主画像を表示するための主画像データを生成するための主画像データ生成手段とを備えたコンピュータで実行される方法であって、前記主画像データ生成手段が、前記ディスプレイ装置に主画像を表示する過程と、前記制御手段が、前記入力手段を操作して遊戯者が入力した操作内容に基づいて、前記ディスプレイ装置に表示された主画像中の所定範囲を選択画像として決定し、該選択画像についての画像データである選択画像データを生成すると共に、該選択画像データにより特定される選択画像に対する評価を行って該評価を遊戯者に提示する過程と、を行い、選択画像をカメラで撮影した画像とみなすと共に、前記評価手段により遊戯者に撮影した前記画像の評価を提示することで、撮影行為を遊戯者に擬似体験させるゲーム装置の制御方法である。

【0019】また、コンピュータ装置を本発明に係るゲーム装置として機能するためにあたっては、例えば以下の如き記録媒体に記録されたプログラムコードをコンピュータ装置に読み込ませることで、これを為すことができる。即ち、所定の入力手段から遊戯者が入力した操作内容に基づいてゲームの実行を制御する制御手段と、所定のディスプレイ装置にゲーム進行に必要な主画像を表示するための主画像データを生成するための主画像データ生成手段とを備えたコンピュータを、撮影行為を遊戯者に擬似体験させるゲームを実行するゲーム装置として機能させるためのプログラムコードが記録された記録媒体であって、前記主画像データ生成手段に、前記ディスプレイ装置に主画像を表示するための前記主画像データを生成させる処理を実行すると共に、前記制御手段に、前記入力手段を操作して遊戯者が入力した操作内容

に基づいて、前記ディスプレイ装置に表示された主画像中の所定範囲を選択画像として決定する処理と、該選択画像についての画像データである選択画像データを生成すると共に、該選択画像データにより特定される選択画像に対する評価を行う処理と、該評価を遊戯者に提示するためのデータを生成する処理とを実行させるためのプログラムコードが、コンピュータ可読の形態で記録された記録媒体である。尚、本明細書で言うプログラムコードとは、プログラムそれ自体に加えて、ゲームをゲーム装置に実行させるために必要なデータや、制御パラメータなどをも含む概念である。

【0020】ゲーム専用機、或いは汎用的な家庭用コンピュータなどのコンピュータ装置により本発明に係るゲーム装置を実現する場合においては、その入力手段は当該コンピュータ装置が備える入力手段により構成することができる。しかしながら、撮影の擬似体験をより一層リアルにするためには、上述の如き擬似カメラを含む入力手段を用いるのが好ましい。このような場合には、以下の如き構成部品によりそれを解決できる。即ち、所定のディスプレイ装置に主画像を表示するための画像データである主画像データを生成する主画像データ生成手段と、所定の入力手段を操作して遊戯者が入力した操作内容に基づいて、前記ディスプレイ装置に表示された主画像中の所定範囲を選択画像として決定し、該選択画像についての画像データである選択画像データを生成する選択画像データ生成手段と、該選択画像データにより特定される選択画像に対する評価を行うと共に該評価を遊戯者に提示する評価手段と、を備えており、選択画像をカメラで撮影した写真とみなすと共に、前記評価手段により遊戯者に撮影した画像の評価を提示することで、撮影行為を遊戯者に擬似体験させるように構成されているゲーム装置の入力手段に含まれる構成部品であって、カメラを模した形状とされた擬似カメラを含んで構成される、構成部品である。そして、かかる構成部品は、主画像中での前記選択画像の位置及び前記選択画像の大きさを変更させるための第1情報を入力するための第1入力手段と、選択画像を決定するための第2情報を入力するための第2入力手段を備えて構成されているものとすることができる。

【0021】次に、本発明による撮影行為シミュレーション装置につき説明する。本発明による撮影装置シミュレーション装置は、上記ゲーム装置と略同様の構成とすることができ、上記の如き評価手段を不要としている点をゲーム装置との相違点とする。また、上記ゲーム装置における評価手段に関係しない部分は、このシミュレーション装置にも応用可能である。本発明による撮影シミュレーション装置は、例えば、所定のディスプレイ装置に主画像を表示するための画像データである主画像データを生成する主画像データ生成手段と、操作者が入力手段を操作して入力した操作内容に基づいて、前記ディス

プレイ装置に表示された主画像中の所定範囲を選択画像として決定し、該選択画像についての画像データである選択画像データを生成する選択画像データ生成手段と、該選択画像データに基づく選択画像を、操作者に提示するための提示手段と、を備えており、選択画像をカメラで撮影した画像とみなすことで、操作者に撮影行為を擬似体験させるように構成されている、撮影行為シミュレーション装置として構成することができる。この撮影行為シミュレーション装置は、汎用的な家庭用コンピュータなどのコンピュータ装置に以下の如き記録媒体に記録されたプログラムをインストールすることによって容易に実現可能である。即ち、所定の入力手段から操作者が入力した操作内容に基づいて撮影行為シミュレーションを実行するための制御手段を備えたコンピュータを、撮影行為を操作者に擬似体験させる撮影行為シミュレーション装置として機能させるためのプログラムコードが記録された記録媒体であって、該プログラムコードは、前記制御手段に、所定のディスプレイ装置にゲーム進行に必要な主画像を表示するための主画像データを生成するための主画像データを生成する処理、前記ディスプレイ装置に主画像を表示するための前記主画像データを生成させる処理、前記入力手段を操作して操作者が入力した操作内容に基づいて、前記ディスプレイ装置に表示された主画像中の所定範囲を選択画像として決定すると共に、該選択画像についての画像データである選択画像データを生成する処理、該選択画像データに基づく選択画像を前記ディスプレイ装置に表示するための表示用データを生成する処理、を実行させるためのプログラムコードが、コンピュータ可読の形態で記録された記録媒体である。また、本発明による撮影行為シミュレーション装置は、所定のディスプレイ装置に主画像を表示するための画像データである主画像データを生成する主画像データ生成手段と、操作者が入力手段を操作して入力した操作内容に基づいて、前記ディスプレイ装置に表示された主画像中の所定範囲を選択画像として決定し、該選択画像についての画像データである選択画像データを生成する選択画像データ生成手段と、該選択画像データを、選択画像データを送る所定の送信手段を介して走者者に提供するための選択画像データ提供手段と、を備えており、選択画像をカメラで撮影した画像とみなすことで、操作者に撮影行為を擬似体験させるように構成されている、撮影行為シミュレーション装置としても実現することができる。この撮影行為シミュレーション装置は、汎用的な家庭用コンピュータなどのコンピュータ装置に以下の如き記録媒体に記録されたプログラムをインストールすることによって容易に実現可能である。即ち、所定の入力手段から操作者が入力した操作内容に基づいて撮影行為シミュレーションを実行するための制御手段を備えたコンピュータを、撮影行為を操作者に擬似体験させる撮影行為シミュレーション装置として機能させるため

のプログラムコードが記録された記録媒体であって、該プログラムコードは、前記制御手段に、所定のディスプレイ装置にゲーム進行に必要な主画像を表示するための主画像データを生成するための主画像データを生成する処理、前記ディスプレイ装置に主画像を表示するための前記主画像データを生成させる処理、前記入力手段を操作して操作者が入力した操作内容に基づいて、前記ディスプレイ装置に表示された主画像中の所定範囲を選択画像として決定すると共に、該選択画像についての画像データである選択画像データを生成する処理、該選択画像データを送る所定の送信手段を介して前記選択画像を操作者に提供するための処理、を実行させるためのプログラムコードが、コンピュータ可読の形態で記録された記録媒体である。ここで、前記選択画像を操作者に提供するための処理は、上記アクセス情報提示手段、電子メールアドレス受け付け手段、接続手段などの機能として実行される。

#### 【0022】

【発明の実施の形態】以下、本発明の好ましい第1実施形態、及び第2実施形態を、図面を参照して説明する。

【0023】第1実施形態：図1乃至図11が、本発明の第1実施形態によるゲーム装置を説明するための図である。尚、このゲーム装置は、撮影行為シミュレーション装置として用いることもできる。図1の外観斜視図で示したように、本発明の第1実施形態によるゲーム装置100は筐体101の内外に各種部品を装着してなる。遊戯者は、この筐体101の中に立ってゲームを行うことになる。筐体101の内部前面には、ディスプレイ装置102、図示せぬスピーカ装置、コントローラパネル103が取りつけられている。

【0024】ディスプレイ装置102は、例えばCRTで構成され、本発明の画像データ生成手段としての機能を有する後述の画像制御装置による制御下で、主画像を始めとする所定の画像を表示する。スピーカ装置は、後述のサウンド制御装置により制御され、所定の音を出力する。

【0025】コントローラパネル103には、図示を省略のコイン投入口及びスタート釦が取り付けられている。コイン投入口は、ゲーム開始に必要な硬貨を投入するための投入口である。スタート釦は、それを押すことでゲーム開始命令を入力できるようになっている。また、コントローラパネル103には、本発明の入力手段に相当する入力装置104が取りつけられている。

【0026】入力装置104は、図2に示した如き構成となっている。即ち、入力装置104は、擬似カメラ105と、擬似カメラ105を支持し、コントローラパネル103との接続をなす接続体106とを含んで構成されている。接続体106は、その下方に係合凸部106Aを備えた棒状の部材である。かかる係合凸部106Aは、コントローラパネル103前面に横方向で切られた

案内溝103A内に、案内溝103Aに沿って摺動可能な状態で挿入されている。尚、係合凸部106Aは、その先端部を案内溝103の開口の幅よりも大なる幅に先太に形成するなどして、案内溝103から脱落しないようになっている。一方、接続体106は、その上端部で、図示せぬヒンジを介して擬似カメラ105を支持している。上述のような構成により、擬似カメラ105は、図2に矢示したように、左右方向へ移動できるようになっており、また上下方向へ回動できるようになっている。擬似カメラ105の左右方向の位置は、図示を省略の左右位置センサで検出されるようになっている。つまり、遊技者は、擬似カメラ105を左右方向へ移動することで、主画像中における選択画像の左右位置を変化させるための情報を入力することができる。また、擬似カメラ105の上下方向の角度位置は、図示を省略の上下位置センサで検出されるようになっている。つまり、遊技者は、擬似カメラ105を左右方向へ移動することで、主画像中における選択画像の上下位置を変化させるための情報を入力することができる。また、擬似カメラ105は、縦横位置を可変にされており、カメラを横向きに構えたときと縦向きに構えたときを再現できるよう、90度回動できるようになっている。擬似カメラ105の縦横位置は、図示を省略の縦横位置センサで検出されるようになっている。つまり、遊技者は、擬似カメラ105の縦横方向を移動することで、主画像中における選択画像の縦横比を交換させるための情報を入力することができる。擬似カメラ105は、カメラを模した形状とされており、この実施形態では、一般的な1眼レフカメラを模した形状に構成されている。また、擬似カメラの上面には、シャッター釦105Aが設けられている。このシャッター釦105Aは、それを押し込むことで、選択画像を決定するための第2情報を入力できるようになっている。また、擬似カメラ105におけるカメラの鏡筒に該当する部分は、ズームスイッチ105Bとなっている。このズームスイッチ105Bは、円筒の中心を軸として回動可能に構成されており、その遊技者がそれを回動させることにより、主画像中の選択画像の大きさを変更するための情報を入力できるようになっている。また、擬似カメラ105の背面部には、シャッターワーク105Aの操作により第2情報が入力されたときに選択画像として決定される画像を表示するための選択用ディスプレイ装置105Cが、カメラのファインダを模して設けられている。選択用ディスプレイ装置105Cに表示される画像は、ディスプレイ装置102の場合と同様に画像制御装置による制御を受ける。この選択用ディスプレイ装置105Cは、これには限られないが、液晶ディスプレイにより構成する。このような入力装置104の構成により、遊技者は、実際のカメラを操作するのと同様の感覚で、主画像中の選択画像の位置、及び前記選択画像の大きさを変更させるための第1情報と、

選択画像を決定するための第2情報を入力できるようになっている。尚、擬似カメラ105の上部には、マイク装置105Dが取りつけられている。かかるマイク装置105Dは、遊技者の音声を入力するためであり、ディスプレイ装置102の前に立ちゲームを行っている遊技者の発声を拾えるようになっている。

【0027】図3は、ゲーム装置100のハードウエア構成を示す図である。この図から明らかなように、ゲーム装置100は、マイクロプロセッサを主体として構成され、ゲームの進行に必要な各種の演算や動作制御を行うCPU120と、CPU120からの命令に従って所望の画像をディスプレイ装置102に描画する画面描画制御装置121と、CPU120からの命令に従って所望のサウンドをスピーカ装置107から出力させるサウンド制御装置122と、記憶手段としてのRAM124、ROM125および補助記憶装置126を備えている。サウンド制御装置122は補助記憶装置126に記録されたPCMデータやADPCMデータをCPU120からの指示に従って受け取り、それらのデータに対応する音をスピーカ装置107から出力させるようになっている。補助記憶装置126には、磁気記憶媒体を備えたいわゆるハードディスク記憶装置が内蔵されている。

【0028】上記の各制御装置121、122、RAM124、ROM125および補助記憶装置126はバス127を介してCPU120と接続されている。また、CPU120には、バス127を介して、上述のシャッターワーク105A、ズームワード105B、選択用ディスプレイ装置105C、マイク装置105D、左右位置センサ108A、上下位置センサ108B、縦横位置センサ108C、スタートワード110、硬貨管理装置111が接続されている。硬貨管理装置111は、コイン投入口から投入されたコインの適否や金額を管理するものである。

【0029】ROM125にはゲーム装置100の起動時の基本動作等を制御するために必要なプログラムやデータが書き込まれている。補助記憶装置126には、ゲーム装置100で使用する主画像を表示するのに必要な画像データなどが書き込まれている。このデータは、CPU50からの指令に応じてRAM124の所定領域にロードされる。

【0030】図4は、ゲーム装置100の内部構成を示す機能ブロック図である。この図から明らかなように、このゲーム装置100は、指示情報解析部201、ゲーム制御部202、主画像データ記録部203、主画像データ生成部204、発声指示データ記録部205、発声指示データ生成部206、画像制御部207、選択用画像データ生成部208、選択画像データ生成部209、出力音データ生成部210、出力音制御部211を含んでる。

【0031】指示情報解析部201は、スタートワード110、硬貨管理装置111、入力装置204と接続されて

おり、これらから入力された操作内容を解析し、沿うさ内容をゲーム制御部へと伝達する。

【0032】ゲーム制御部202は、ゲーム進行中における、主画像データ生成部204、発声指示データ生成部206、選択用画像データ生成部208、選択画像データ生成部209、出力音データ生成部210、出力音制御部211の制御を行う部分であり、実質的にゲーム進行を司るものである。この実施形態では、写真撮影ゲームの制御をなす。具体的には、硬貨管理装置111から入力された入金情報及びスタート釦110から入力されたゲーム開始の情報などに応じてゲーム開始を許可したり、実行中のゲーム展開を制御したりする。

【0033】主画像データ記録部203には、ゲーム進行時にディスプレイ装置102に表示される可能性のあるすべての主画像についての画像データが記録されている。この実施形態のゲーム装置における主画像はいずれも動画とされているため、主画像についての画像データはいずれも動画データとされている。主画像の内容は人物、風景など特に制限がないが、この実施形態では、女性モデルの画像が主画像となる。これについては後述する。

【0034】主画像データ生成部204は、ゲーム制御部202からの情報に基づいて、上記主画像データ記録部203から画像データを読み出し、主画像データを生成する。この主画像データに基づいて、ディスプレイ装置102上に適切な主画像が表示されることになる。主画像データ生成部204の構成を、図5を参照して詳述する。主画像データ生成部204には、データ生成部204Aと、音声判定部204Bが含まれている。データ生成部204Aは、ゲーム制御部202や音声判定部204Bからのデータに基づき、主画像データ記録部203から画像データを読み出すことで主画像データを生成するものであり、主画像データ生成部204の中心をなすものである。音声判定部204Bは本発明による音声判定手段に該当するものであり、指示内容解析部20

1、ゲーム実行部202を経てマイク装置105Dから入力された遊技者が発した音声が、後述の発声指示データ生成部206からのデータによってディスプレイ装置102上に示された音声を入力すべきタイミング及び入力すべき音声の内容に対して正確であるか否かについて、その程度を判定する機能を有している。この実施形態の音声判定部204Bは、発声指示データ記録部205から読み出した発声のタイミング及び内容についての情報と、マイク装置105Dから入力された情報とを対比することにより、発声タイミング及び内容についての正確さを判定するようになっている。そして、この音声判定部204Bは、発声の正確さの程度を示すデータである音声判定データを生成し、データ生成部204Aへと送るよう構成されている。

【0035】発声指示データ記録部205には、遊戯者

に正しい発声のタイミング及び発声の内容を指示するためのデータが記録されている。発声指示データ生成部206は上記指示をディスプレイ装置102上に提示するためのデータを生成する。かかるデータは画像制御部207へ送られディスプレイ装置102上に表示されることになる。

【0036】選択用画像データ生成部208は、シャッター釦105Aの操作により第2情報が入力されると選択画像として決定される画像（場合により「選択用画像」と称する。）を上記選択用ディスプレイ装置105Cに表示するための画像データを生成するものである。選択用画像は、主画像の一部であるので、選択用画像表示用の画像データは、主画像データと、指示情報解析部201を介して上下位置センサ108、左右位置センサ109、ズームスイッチ105Bから入力されるデータとに基づいて生成される。選択用画像表示用の画像データは選択用ディスプレイ装置105Cに送られ、該選択用ディスプレイ装置105Cを制御する。

【0037】選択画像データ生成部209は、動画像として表示される主画像の中のうちのある瞬間ににおけるある範囲の画像である選択画像についての選択画像データを生成するものである。選択画像データ生成部209の構成を図6に示す。選択画像データ生成部209には、データ生成部209Aと、本発明における評価手段の一部をなす評価部209Bを含んで構成されている。評価部209には、本発明における評価用データを記録した記録媒体に該当する評価用データ記録部209Cと、本発明の対比手段に相当する対比部209Dとが含まれている。データ生成部209Aは、選択用画像データ生成部208からその時点における選択用画像のデータを受け入れるように構成されており、指示情報解析部201、ゲーム制御部202を経てシャッター釦105Aから第2情報が入力された場合に、その時点における選択用画像を選択画像として決定するようになっている。評価部209Bは、データ生成部209Aから受け取った選択画像データに基づいて、当該選択画像の評価についての評価データを生成する。より詳述すれば、上記評価用データ記録部209Cには、生成され得るすべての選択画像データのそれぞれについて予め準備された、選択画像評価のための評価データが記録されており、対比部209Dは、データ生成部209Aから受け取った選択画像データと、評価用データ記録部209Cから読み出したデータとを対比することで、各選択画像につき評価データを生成するようになっている。この評価データは、選択画像データと共に画像制御部204へ送られ、ディスプレイ装置102の表示に反映される。

【0038】出力音制御部211は、スピーカ装置107の制御を行うものであり、出力音データ生成部210がゲーム制御部202の指示下で生成した出力音データに基づいてスピーカ装置107から所定の音を出力する

ようになっている。

【0039】次に、上述のゲーム装置の動作につき説明することで、本発明によるゲーム装置の制御方法の一実施形態について説明することとする。このゲーム装置で実行される処理の流れを、図7に概略で示す。

【0040】遊戯者が所定の硬貨をコイン投入口に投入し、スタート釦を押すことにより、撮影ゲームが開始される(S301)。具体的には、硬貨管理装置111からの適切な額の硬貨が硬貨投入口へ投入されたことについての情報と、スタート釦が押されたことについての情報とが指示情報解析部201へと入力され、この情報を受け取ったゲーム制御部202がゲーム開始を各機能ブロックに指示する。

【0041】ゲーム開始に伴って、モデルセレクトの処理が行われる(S302)。モデルセレクトとは、被写体とすべきモデルを誰にするかということについての決定を遊戯者に行わせることをいう。具体的には、ゲーム制御部202からの指示を受けた画像制御部207がモデルセレクトを遊戯者に促す画像のデータを生成し、これをディスプレイ装置に送ることにより、ディスプレイ装置102上にモデルセレクト用画像が表示される。図示を省略するが、モデルセレクト用画像は、例えば以下のようなものとされる。即ち、複数人、例えば3人の女性モデルの画像を名前と共に横並びに表示したものをモデルセレクト用画像としてディスプレイ装置102に表示する。遊戯者は、入力装置104の操作により、いずれのモデルを被写体にするかということについての意思表示を行う。本実施形態のゲーム装置100では、擬似カメラ105の左右方向の移動により選択するモデルの変更を行い、シャッター釦105Aを押すことにより、選択するモデルを決定するようになっている。

【0042】モデルセレクトの処理が行われると、次に、ストーリーセレクトの処理が行われる(S303)。ストーリーセレクトとは、被写体を撮影すべき環境をどのようなものにするかということについての決定を遊戯者に行わせることをいう。具体的には、ゲーム制御部202からの指示を受けた画像制御部207がストーリーセレクトを遊戯者に促す画像のデータを生成し、これをディスプレイ装置に送ることにより、ディスプレイ装置102上にストーリーセレクト用画像が表示される。図示を省略するが、ストーリーセレクト用画像は、例えば以下のようなものとされる。即ち、先に選択されたモデルが異なる環境にたたずむ画像をその環境についてのタイトルと共に横並びに表示したものをストーリーセレクト用画像としてディスプレイ装置102に表示する。例えば、スタジオ撮影会と同様の環境で撮影ゲームを行う、避暑地で撮影を行う、公園でのデートの途中で撮影を行うといった各環境を示す画像が、タイトルと共に表示される。遊戯者は、入力装置104の操作により、いずれのストーリーを選択するかということについ

ての意思表示を行う。本実施形態のゲーム装置100では、擬似カメラ105の左右方向の移動により選択するストーリーの変更を行い、シャッター釦105Aを押すことにより、選択するストーリーを決定するようになっている。

【0043】ストーリーセレクトの処理が終わると、次に、撮影ゲームの初めのステージが開始される(S304)。撮影ゲーム開始に当たっては、図8に示した如き画像が、ディスプレイ装置102に表示される。かかる表示は、主画像データ記録部203に記録された画像データを、ゲーム制御部202からの指示を受けた主画像データ生成部203が読み出すことにより生成された主画像データにより制御される。つまり、上述の如く入力されたモデル及びストーリーを選択するためのデータに対応する画像データを読み出す旨の指示がゲーム制御部202から主画像データ生成部205へ送られ、これに基づいて主画像データ生成部205は、選択されたモデル及びストーリーに対応する主画像についてのデータを主画像データ記録部203から読み出す処理を実行する。

【0044】ディスプレイ装置102に表示される図8に示した画像の内容につき説明する。図8中Sは主画像であり、この実施形態では動画として表示される。Wは選択画像表示用の枠であり、遊戯者のシャッター釦105Aの操作により生成された選択画像が順次配列されるようになっている。Hは評価ゲージであり、長方形の枠の中を棒状の評価バーが伸縮する表示がなされるようになっている。図中グレーで示されているのがバーであり、これが長い程選択画像の評価が高いことを意味するようになっている。Tはタイムゲージであり、撮影ゲームを実行できる残り時間を遊戯者に提示するものである。タイムゲージTの全長が撮影ゲームを実行可能な時間に相当し、移動体Iをタイムゲージに添って移動させる表示を行うことにより残り時間の表示を行うようになっている。B1は、ベストシーン分布ゲージであり、本発明でいう第1選択タイミング指示手段の一例に当たるものである。ベストシーン分布ゲージB1は、タイムゲージTに添うバーとしてディスプレイ装置102上に表示されるものであり、その長さがタイムゲージの長さと同一となるようになっている。そして、そのバーの上に配置された色彩、記号などの変化によって、タイムゲージのどの時点に、その時点でシャッター釦105Aの操作を行なうと高い評価を得られる主画像Sが表示されるのかということを、予め表示するようになっている。この実施形態におけるベストシーン分布ゲージB1には、その時点でシャッター釦105Aを操作して得られる評価の高さに応じた3色の色が配されており、これにより遊戯者は、シャッター釦105Aを操作するための心の準備を予め行なっておくことができるようになる。B2は、ハートマークナビゲーションであり、本発明でいう

**第2選択タイミング指示手段の一例に当たるものである。**ハートマークナビゲーションB2は、ディスプレイ上にハートマーク型の記号として表示される。このハートマークナビゲーションは、その時点でシャッター鉤105Aの操作を行なった場合に選択画像について所定の評価より高い評価を得られるときに、その旨を、遊戯者が視認可能に表示する。具体的には、高い評価を得られる当該タイミングになったときに、ハートマークを拡縮させるよう表示の制御を行なったり、ハートマークの色彩を変化させるように表示の制御を行なったりということが行なわれる。

**【0045】**上述のような主画像を見ながら、遊戯者は選択画像を生成していく。選択画像の生成に当たって遊戯者は、擬似カメラ105Aに取付けられた選択用ディスプレイ装置105Cに表示された画像を利用することができます。この画像は、上述のように、主画像データを利用して選択用画像データ生成部208により生成される。より具体的には、遊戯者による擬似カメラ105Aの操作により入力される左右位置センサ108A、上下位置センサ108B、縦横位置センサ108Cの各センサからの入力に基づき、これらの入力によって特定される主画像中の所定範囲を切り取った画像が、選択用画像として選択用ディスプレイ装置105Cに表示される。選択用画像として選択用ディスプレイ装置105Cに表示される画像の一例を図9(a)、(b)に示す。図9(a)、(b)共にディスプレイ装置102に表示された画像の一部となっている。また図9(b)に示された画像は、図9(a)に示された画像よりもズームが大きくされている。遊戯者は、かかる選択用画像を見ながら擬似カメラ105Aを操作し、ここぞと思うタイミングでシャッター鉤105Aを押し込む。シャッター鉤105Aが押し込まれた旨の情報は指示情報解析部201、ゲーム制御部202を介して選択画像データ生成部209へと伝えられ、選択画像データ生成部209中のデータ生成部209Aがこのデータに基づいて選択画像データを生成する。尚、シャッター鉤105Aを押した場合には、選択用ディスプレイ装置105Cの画面全体を1/100秒～1/10秒程度黒く表示するような制御を行い、カメラでシャッターを切った場合と同様の感覚を遊戯者に与えるような演出を行なえることとなる。この場合、選択用ディスプレイ装置105Aの画面の両長辺から、その長辺と平行に黒く表示される部分を増やしていく、黒く表示される部分が合わさって画面全体が黒く表示された後、逆の動きで黒く表示される部分が減少していくような表示を行なえば、カメラのシャッターを切ったときと同様の感覚をより一層強く遊戯者に与えられるようになる。また、選択用ディスプレイ装置105Aの画面全体を黒く表示する演出を行なう場合には、その後に、選択用ディスプレイ装置105Aに表示されている選択用画像を短時間停止させるような制御を行なう

が好ましい。こうすることで、どのような選択画像が生成されたかということについての確認を遊戯者に行なわせられるようになる。選択画像データは、データ生成部209Aから比較部209Dへと送られる。比較部209Dでは、評価用データ記録部209Cから読み出されたデータとの対比により選択画像の評価が行われ、選択画像の評価についてのデータを生成する。このデータは、選択画像データと共に画像制御部207へと送られる。尚、選択画像の評価はどのようにしても構わない。例えば、全体の構図に関する何らかの法則に従って評価の高低を定めることもできるし、女性モデルが気に入りそうな写真の評価を高く設定するといったことも可能である。図9の例で言えば、(a)の選択画像は、女性モデルからすれば(b)の選択画像よりも好かれる可能性が大きいと思われるため、(a)の選択画像の評価を(b)の選択画像の場合よりも高めに設定することができる。

**【0046】**画像制御部へと上記データが送られてくると、選択画像が、図10で示した如く、上記枠Wに順次表示されていく。枠は、選択画像の縦横の向きに応じて、その向きを変えて表示される。尚、この実施形態のゲーム装置では、その選択画像についての評価の高低もディスプレイ装置102上に表現されるようになっていいる。例えば、枠Wの色彩の変化により、かかる評価の高低の表現を行うことができる。この実施形態における上記選択画像の縦横向きの変化は、擬似カメラ105の縦横向きの変更により行なうこととしているが、擬似カメラ105に、擬似カメラ105の縦横向きを変化させなくとも、選択画像の縦横向きの切り替えを促す情報を入力するための例えば押し鉤により構成される入力装置を設け、かかる入力装置の操作により、選択画像の縦横向きを変化させることもできる。選択画像の縦横向きの切り替えを促すための上述した情報は上記入力装置を操作することにより生成され、縦横位置センサ108Cを介して、選択用画像データ生成部208に送られる。これにより、適切な縦横位置の選択用画像が生成されることになる。尚、このような構成を採用した場合には、擬似カメラ105A自体を回転させる場合と異なり、選択用ディスプレイ装置105Cに表示される画像の縦横向きと、結果として得られる選択画像の縦横向きとが一致しないことが考えられる。そこで、上述の如き選択画像縦横向きを変化させるための入力装置を備える構成を採用した場合においては、選択用ディスプレイ装置105Cに表示する画像の縦横向きを、図10に示したように変化させるようにすることができる。図中黒で示された部分が、選択用ディスプレイ装置105Cの表示画面であり、白で示された部分が、選択用画像が表示される範囲である。このように選択用画像の縦横向きを変化させることで、シャッター鉤105Aを押したときに選択画像となる画像を遊戯者に常に提示するという選

採用ディスプレイ装置105C所期の目的を果たせるようになる。

【0047】一方、撮影ゲームが進み、一定の時間が経過すると、発声指示データ生成部206は、発声指示データ記録部205からデータを読み出し、発声指示のための画像をディスプレイ装置102に表示するためのデータを生成する。このデータに従って、発声のタイミング及び内容（発声すべき言葉）を指示するための表示がディスプレイ装置102上に表示される。発声のタイミング及び内容の指示は、どのようなものでも構わない。この実施形態では、発声の内容としては、女性モデルの気分を高揚させるような内容の言葉の発声を遊戯者に指示することとしている。この指示は、図11中に示されたように、例えば『ゆきちゃん すっごくいいよー』といった文字による表示によることができる。発声のタイミングは、この文字が表示されたらできるだけ早く発声を行うようにするのが適正である、或いはこの文字を所定時間だけ表示するようにし、それが消える前に発声を行えれば適正であるとするなど、適宜設定しておく。

【0048】遊戯者が行った発声は、マイク装置105Dから入力される。そして、遊戯者が行った発声についての情報は、支持情報解析部201、ゲーム制御部202を経て主画像データ生成部204中の音声判定部204Bへと送られる。音声判定部204Bは、音声指示データ記録部205からデータを読み出し、これと上記データとを対比することにより、音声入力のタイミング及び内容の正確さについての音声判定データを生成する。この音声判定データはデータ生成部204Aへ送られ、データ生成部204Aは音声判定データを反映させた主画像についてのデータを主画像データ記録部203から読み出し、主画像データを生成する。例えば発声によりモデルの女性の気分が高揚したことを表すように、女性モデルが上着を脱いだり、部屋に招き入れてくれるといった画像を主画像として表示する。このような処理により、音声入力を反映させた主画像がディスプレイ装置102に表示されることになる。

【0049】遊戯者が規定の枚数の選択画像を生成するか、或いは定められた制限時間が経過した場合には、ステージが終了する（S305）。尚、ステージの途中で選択画像の評価が著しく低くなった場合は、ゲーム制御部202の指示により強制的にゲームオーバーとなる。各ステージが終了すると、そのステージが最終ステージであったか否かの判定が行われる（S306）。そのステージが最終ステージであれば（S306：YES）、ディスプレイ装置102に最終成績を表示してゲームが終了する（S307）。尚、最終ステージまでクリアできた場合には、ゲーム制御部202の指示によりディスプレイ装置102に、アクセス情報が表示される。このアクセス情報は、ホームページのアドレスについての情報と、そのホームページを介して自分で選択した選択

像についての選択画像データを引き出すためのパスワードについての情報を含んでいる。遊戯者は、上記パスワードを書き留めるなどし、所定のコンピュータからインターネットその他の通信回線経由で、選択画像データを記録した記録手段から前記選択画像データを読み出し可能とされたコンピュータにアクセスすることが可能である。そして、遊戯者は、そのコンピュータを介して、自分で選択した選択画像についての選択画像データ入手できるようになっている。尚、携帯電話、PHSなどの携帯情報端末を用いて、無線通信回線を利用して上述の如き選択画像データの入手を行えるようにすることもできる。また、本発明によるゲーム装置100は、図示を省略するが、電子メールアドレスの入力を遊戯者から受け付けるための、例えばキーボードにより構成された入力装置を備えるものとすることができる。そして、上記選択画像データは、かかる入力装置を介して遊戯者が入力した所定の電子メールアドレスへ送信されるようにすることができる。また、本発明によるゲーム装置100は、図示を省略するが、携帯情報端末とデータのやりとりを行なうコネクタなどの接続部を備えるものとすることができる。このような接続部を備えるゲーム装置100であれば、通信回線経由でなくとも、ゲーム装置100の接続部に遊戯者の携帯情報端末を接続することにより、ゲーム装置100から遊戯者の携帯情報端末に直接読み出せるようになる。この場合には、読み出した選択画像データに基づく画像を、携帯情報端末が備えているディスプレイに表示するようにしても良い。引き出せる画像データは、自分で選択した選択画像についてのデータのみならず、各遊戯者に共通の特定の画像データとしておくこともできる。また、この実施形態における選択画像は静止画であるため、選択画像データは静止画についての例えばJPEG形式の画像データとされるが、選択画像を動画とする場合には、動画についての例えばMPEG4形式の選択画像データを遊戯者に提供するようになることができる。

【0050】そのステージが最終ステージでなかった場合（S306：NO）には、以下の処理が続行される。

【0051】ステージが終了すると、そのステージの総合評価がディスプレイ装置102に表示される。表示される評価は、最高でS、次いでA+、A-、B+…、D+、D-、最低でEとなるようにされている。

【0052】次いで、上述の如きストーリーセレクトの処理が行われ、第2ステージが開始される。この場合のストーリーセレクト処理では、前のステージの成績によって選択できるストーリーに制限がかけられる。即ち、前のステージの総合成績がE、D+、D-の場合にはディスプレイに表示されて遊戯者が選択可能となるストーリーが1つ、前のステージの総合成績がC+、C-、B+、B-の場合にはディスプレイに表示されるストーリーが2つ、前のステージの総合成績がA+、A-、Sの

場合にはディスプレイに表示されるストーリーが3つ（前ストーリー）となる。尚、選択できないストーリーについては、まったく表示しないような処理を行ってもよいが、モザイクを賭けて遊技者の悔しさを煽るような処理を行っても良い。かかるストーリーセレクト処理の後、上述の最初のステージと同様の第2ステージが実行され、第2ステージが終了すると上述の場合と同様にそのステージの総合評価が表示される。次いで、ストーリーセレクト処理が実行され第3ステージが実行される。尚、選択できるステージの一覧を、図12で概念的に示す。図12中に示された「分岐」は、音声入力の正確さの程度により、ディスプレイ装置102に表示される主画像が変化することを意味するものである。

【0053】また、各ステージにおいて、ある特定の条件が満たされた場合には、図12で示した上述のステージとは別の、ボーナスステージを選択可能にすることも可能である。このステージでは、他のステージとは異なる演出をすることもできる。例えば、このゲーム装置100では、シャッター釦105Aを一度押すと、連続的に選択画像を決定するための第2情報が入力されるような連射モードを実行できるようになっている。

【0054】尚、このゲーム装置100では、ステージが進むに連れ、上述の音声入力の内容を高度にしていくことが可能である。例えば、最初のステージでは「こっち、こっち！」という内容の音声の入力を要求し、次のステージで「ゆきちゃん、こっち！」という内容の音声の入力を要求し、次にステージで「ゆきちゃん、こっちむいてー！」という内容の音声の入力を要求するといった処理が可能である。つまり、発声指示データ記録部205に記録するデータをこのようなものとしておくことができる。

【0055】第2実施形態：次に、本発明の第2実施形態について説明する。尚、第2実施形態の説明で第1実施形態と共通する部分には共通の符号を用いることとし、重複説明を省略する。この例のゲーム装置1は、ゲーム専用機コンピュータ装置であって、本発明にかかる記録媒体と一体となることによりビデオゲーム装置1を構成するものである。

【0056】まず、本発明のゲームシステムを構成するためのゲーム装置本体について図13を参照して説明する。このゲーム装置本体については、例えば特開平8-212377号公報に記載されたものを用いることができる。本実施形態では、交換自在の可搬性ディスク（CD-ROM、DVD-ROM等）やメモリカード等の補助記録媒体に記録されたゲームプログラムやデータをゲーム装置本体で読み出し、これをゲームアロログラム単独、または当該ゲーム装置本体のオペレーティングシステム（Operating system：以下、「OS」）や装置内の他のプログラムコードと協働実行することにより、複数種類のゲームを実行できるゲームシステムを構成するも

のである。

【0057】ゲーム装置本体の具体的な構成例は、図13に示すとおりである。すなわち、主制御部10、画像制御部20、音響処理部30、ディスク制御部40、通信制御部50、出入力ポート部60及び上記各部10～60を双方向通信可能に接続するためのメインバスBを含んでゲーム装置本体1が構成されている。

【0058】主制御部10は、CPU(Central Processing Unit)11と、割込み制御やDMA(Direct Memory Access)転送制御等を行う周辺デバイスコントローラ(D-CONT)12と、ゲームプログラムやデータを一時的に記録するためのRAM(Random Access Memory)13と、装置各部の統括的な管理乃至制御を行うOS等が格納されたROM(Read Only Memory)14とを含んでなる。CPU11は、RISC(reduced instruction set computer)CPUであり、ROM14に記録されているOSとRAM13内のゲームプログラム等とを元に、後述する複数の機能を実現するものである。

【0059】画像制御部20は、表示対象となるデータ類の座標変換等を高速に行うジオメトリ・トランസファ・エンジン(GTE)21と、CPU11からの描画指示に基づいてポリゴンやスプライト(三角形、四角形等の多角形)等の組み合わせから成るゲーム画像の描画処理を行うグラフィックス・プロセッsing・ユニット(GPU)22と、GPU22により描画処理されたゲーム画像を一時的に記録するフレーム・バッファ(F-B)23と、必要に応じて画像データのデコード処理を行う画像デコーダ(MDEC)24とを備えている。ディスプレイ装置DPには、画像デコーダ24でデコードされ、フレーム・バッファ23に記録されている画像データが読み出されて表示される。GPU22による上記描画処理及びフレーム・バッファ23への記録を連続的に行うことにより、動画要素を含むゲーム画像をディスプレイ装置DPに表示できるようになっている。

【0060】音響処理部30は、音データに基づいてサウンド再生を行うサウンド再生処理プロセッサ(SPU)31と、再生されたデータを一時的に記録するためのサウンドバッファ(S-B)32とを含んで成る。スピーカSPには、このサウンドバッファ32内のデータが出力される。

【0061】ディスク制御部40は、ゲーム用CD-ROM又は音楽データが記録された音楽CDの記録内容をCPU11が認識できるように再生する(以下、再生されたデータを「再生データ」と称する)ためのディスクドライブ装置(CD-ROMDRV)42と、再生データにエラー訂正(ECC)符号が付加されている場合に、それを復号化するCD-ROMデコーダ(CD-ROM DEC)41とを含んで成る。ディスクドライブ装置41には、通常、再生データをRAM13に記録させる前に一時的に記録するバッファを具備している。な

お、CD-ROMデコーダ41は、音響処理部30の一部も構成しており、このCD-ROMデコーダ41の出力のうち、音に関するものは、SPU31に入力されるようになっている。

【0062】通信制御部50は、メインバスBを介してCPU11との間の通信制御を行う通信コントローラ(COM CONT)51と、プレイヤからの指示を受け付けるゲームコントローラCN及び本発明のメモリカード装置の一例となる交換自在のメモリカードMCと通信コントローラ51とのインターフェースとなるデバイス・ドライバ(D·DRV)52とを備えている。ゲームコントローラCNは、プレイヤの意図を指示するためのインターフェース部品である。このゲームコントローラCNを通じて指示されたデータは、同期式通信によって通信コントローラ51に送信されるようになっている。

【0063】通信コントローラ51は、ゲームコントローラCNから送られた指示内容を表す指示データをCPU11に送信する。これにより、プレイヤの意図がCPU11に伝えられ、CPU11は、実行しているゲームプログラムに基づいてプレイヤの意図に応じた処理を行えるようになる。通信コントローラ51は、また、CPU11からの指示に基づき、メモリカードMCへのデータ記録と記録されたデータの読み出しを行う機能も有している。メモリカードMCは、メインバスBから分離されているため、電源を入れた状態で、着脱することができる。

【0064】パラレル入出力(I/O)61、シリアル入出力(I/O)62の各ポートは、楽曲や楽器音を再生する音響処理装置や外部情報処理装置を接続するとともに、接続された各装置からの電子データ(楽曲データ等)を取り込むものである。つまり、ゲーム用CD、音楽CDのみならず、外部装置からのデータを用いて本発明を実施できるようになっている。

【0065】次に、メモリカードMCについて説明する。メモリカードMCは、ゲーム装置本体1の図示しないスロットに設けられたカード挿入部に挿着され、複数のゲームコントローラCNの各々に対応する固有のデータ記録手段として使用される。例えば、2人のプレイヤがゲームを行う場合には、2つのメモリカードMCに、各自のゲーム実行結果等をそれぞれ記録することができる。なお、メモリカードMCの外観形状及びカード挿入部への装着機構については、特開平11-7504号公報に開示されている。

【0066】上記構成のゲーム装置本体1において、CD-ROM44をディスクドライブ装置42に装着した状態で電源投入またはリセット処理を行うと、CPU11は、ROM14に記憶されているOSを実行し、動作確認等の装置全体の初期化を行うとともに、ディスク制御部40を制御して、CD-ROM(CD)に記録されているゲームプログラムをメインメモリ13に読み出し

て実行する。このゲームプログラムの実行により、CPU11は、図14に示すような機能ブロックを形成して本発明のビデオゲーム装置を実現する。

【0067】かかるビデオゲーム装置1は、第1実施形態と略同様の機能ブロックをその内部に有する。即ち、ビデオゲーム装置は、指示情報解析部201、ゲーム制御部202、主画像データ記録部203、主画像データ生成部204、发声指示データ記録部205、发声指示データ生成部206、画像制御部207、選択用画像データ生成部208、選択用画像データ生成部209、出力音データ生成部210、出力音制御部211を含んでなる。第2実施形態のビデオゲーム装置1の指示情報解読部201には、硬貨管理装置111からの入力がない点で第1実施形態と異なる。このビデオゲーム装置1の指示情報解読部201に、硬貨管理装置111からの入力がないのは、かかるビデオゲーム装置は第1実施形態の如きコイン投入口108、硬貨管理装置111を持たないためである。

【0068】かかるビデオゲーム装置1は、上記の点を除いて第1実施形態のゲーム装置と同一の機能を有し、第1実施形態のゲーム装置と同様の撮影ゲームを実行可能である。

【0069】尚、このビデオゲーム装置1のコントローラCNは、家庭用のビデオゲーム装置に一般的に取り付けられるコントローラとなっている。但し、かかるコントローラCNに変えて、カメラを模した形状とされた擬似カメラを含んで構成されるコントローラCNを用いることができる。このコントローラCNは、ディスプレイ装置DPに表示される主画像中の選択画像の位置、及び前記選択画像の大きさを変更させるための第1情報を入力するための第1入力手段と、選択画像を決定するための第2情報を入力するための第2入力手段を備えて構成することができる。第1入力装置は、例えばディスプレイ装置DPに対する擬似カメラの相対位置を検出する機能を備えるものであれば良く、ジャイロや加速度センサなどを利用してこれを実現できる。第2入力手段は、第1実施形態の場合と同様のシャッター鉗を設けることで実現できる。

【0070】

【発明の効果】以上の説明から明らかのように、本発明によるゲーム装置によれば、今までに例のない撮影の擬似体験を遊戯者に行わせることができるゲーム装置を実現できるようになる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の第1実施形態によるゲーム装置の外観を示す斜視図。

【図2】図1で示したゲーム装置のコントローラパネルを拡大して示す斜視図。

【図3】図1で示したゲーム装置のハードウェア構成を示す図である。

【図4】図1で示したゲームの構造を示す機能ブロック図。

【図5】図1で示した主画像データ生成部の構造を拡大して示す機能ブロック図。

【図6】図1で示した選択用画像データ生成部の構造を拡大して示す機能ブロック図。

【図7】図1で示したゲーム装置で実行される処理の流れを概略で示す図。

【図8】図1で示したゲーム装置のディスプレイ装置に表示される画像の一例を示す図。

【図9】図1で示したゲーム装置の選択用ディスプレイ装置に表示される画像の一例を示す図。

【図10】図1で示したゲーム装置の一編成においてその選択用ディスプレイ装置に表示される画像の一例を示す図。

【図11】図1で示したゲーム装置のディスプレイ装置に表示される画像の他の例を示す図。

【図12】図1で示したゲーム装置でのステージセレクトの概念を示す図。

【図13】本発明の第2実施形態によるビデオゲーム装置のハードウェア構成を示す図。

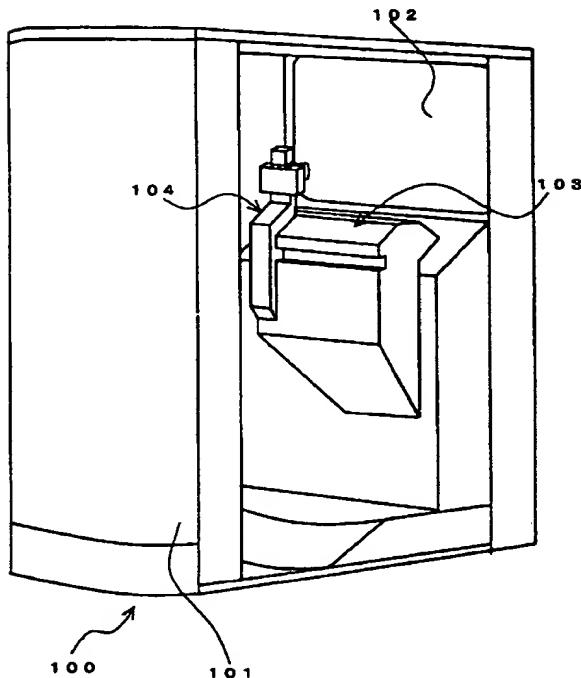
【図14】図11で示したビデオゲーム装置の構成を示す機能ブロック図。

【図14】図1で示したゲームの構造を示す機能ブロック図。

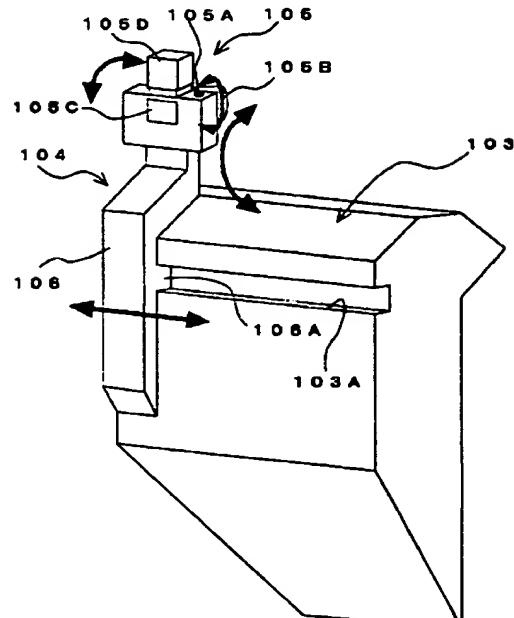
【符号の説明】

- 101 筐体
- 102 ディスプレイ装置
- 103 コントローラパネル
- 105 撮影カメラ
- 105A シャッター釦
- 105B ズームスイッチ
- 105C 選択用ディスプレイ装置
- 105D マイク装置
- 201 指示情報解析部
- 202 ゲーム制御部
- 203 主画像データ記録部
- 204 主画像データ生成部
- 205 発声指示データ記録部
- 206 発声指示データ生成部
- 207 画像制御部
- 208 選択用画像データ生成部
- 209 選択画像データ生成部
- 210 出力音データ生成部
- 211 出力音制御部

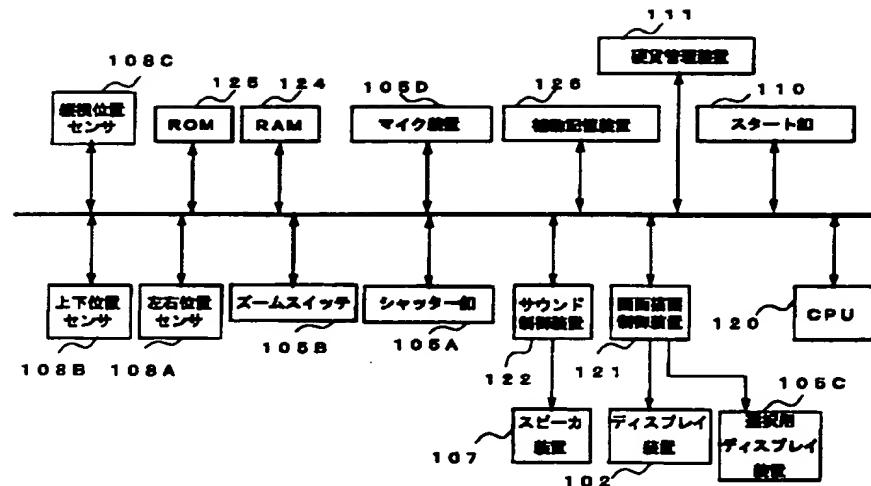
【図1】



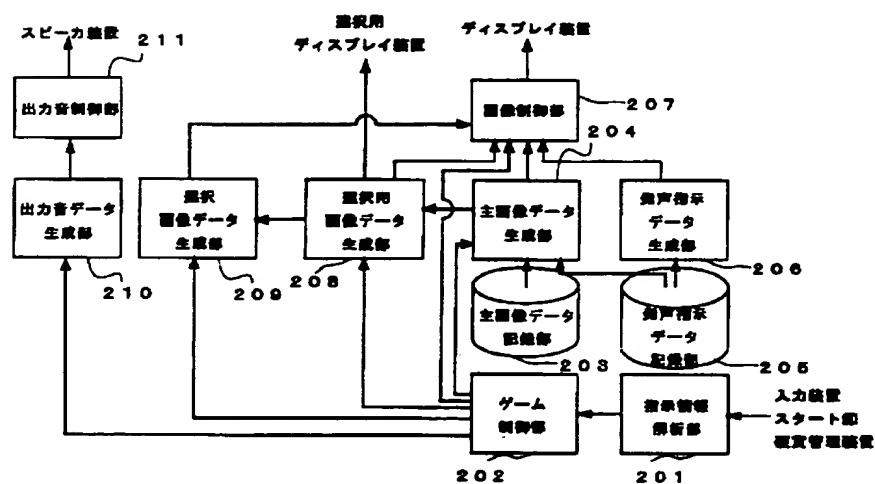
【図2】



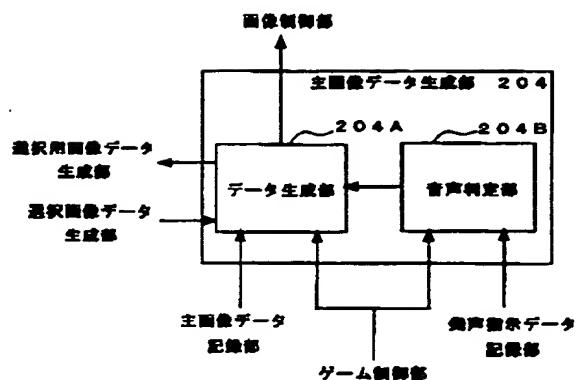
【図3】



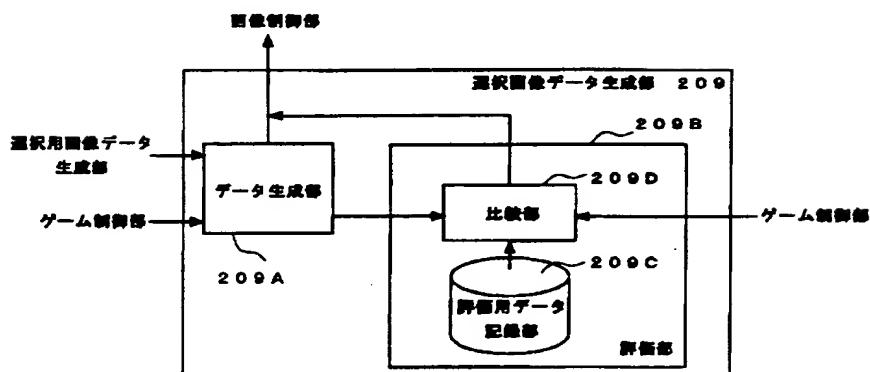
【図4】



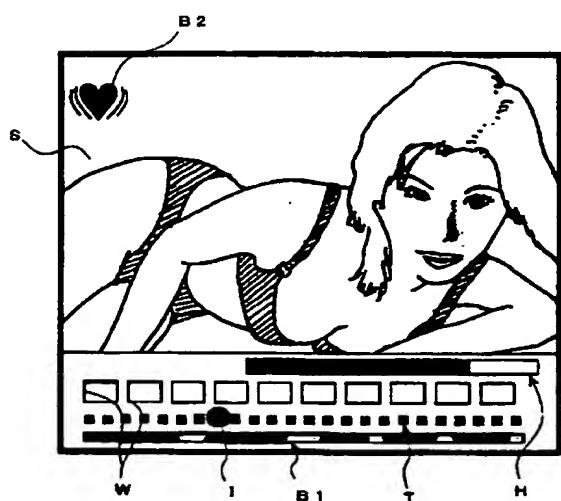
【図5】



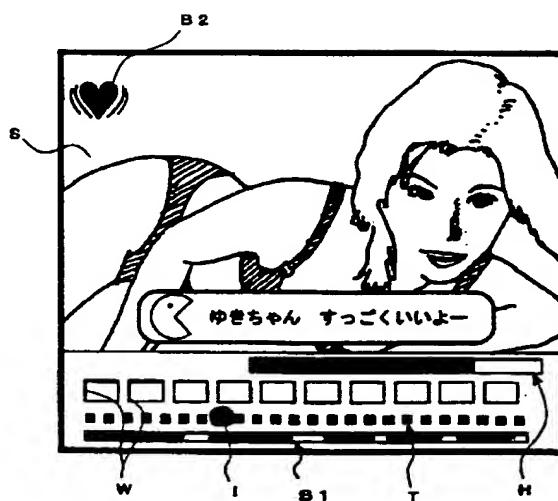
【図6】



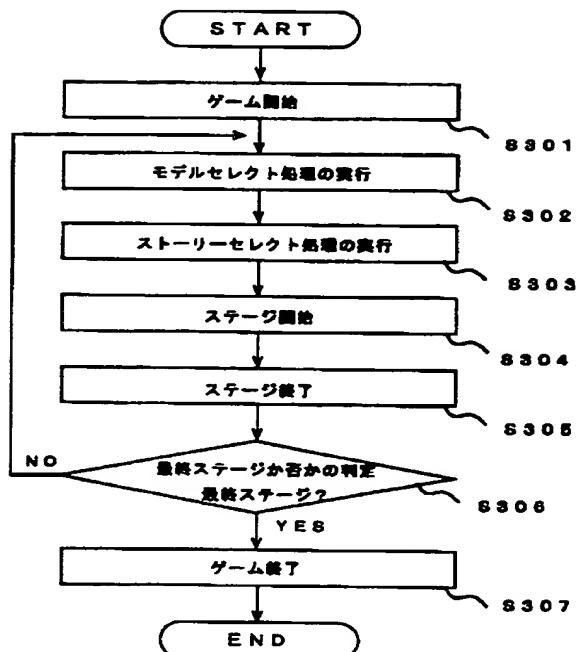
【図8】



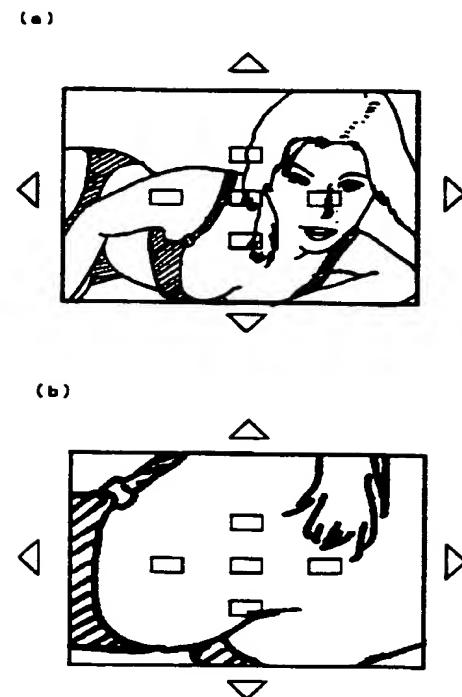
【図11】



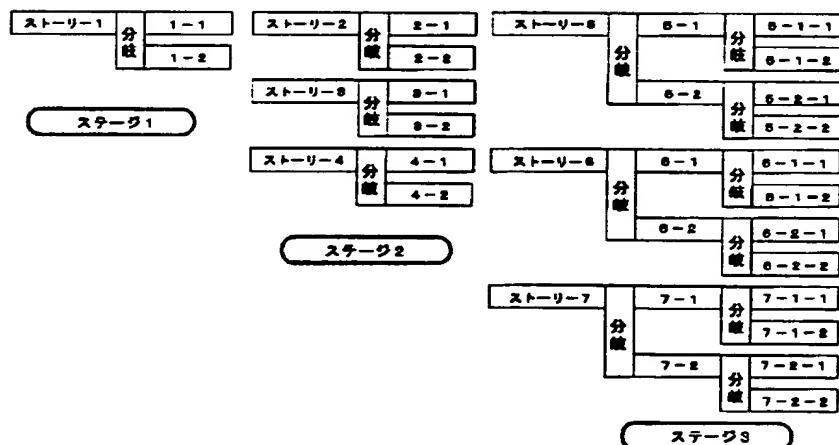
【図7】



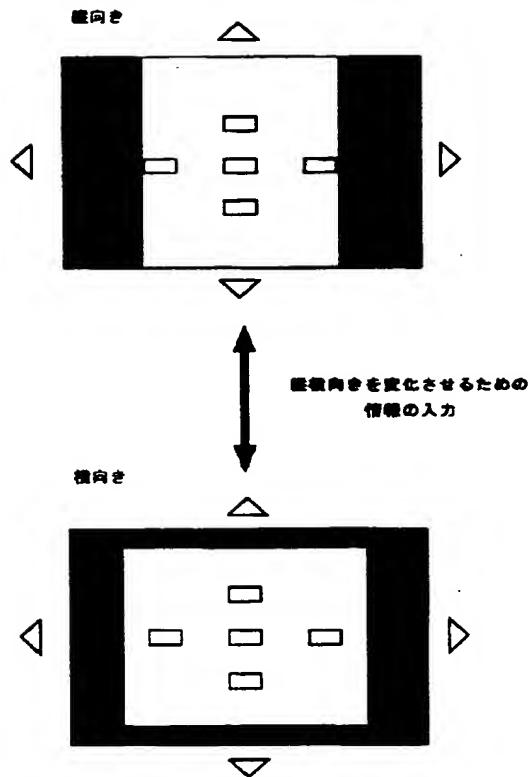
【図9】



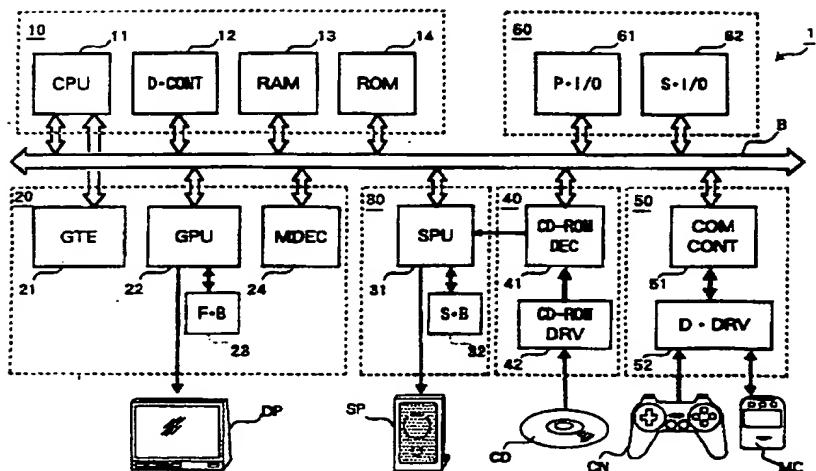
【図12】



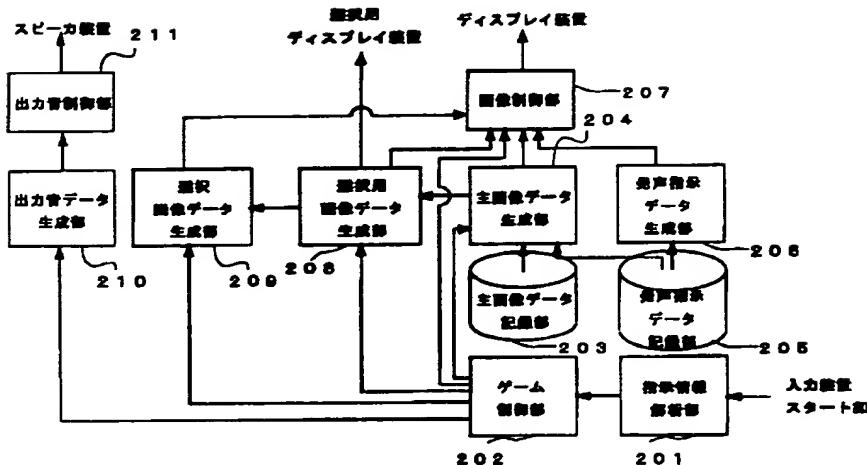
【図10】



【図13】



【図14】



## 【手続補正書】

【提出日】平成12年5月22日(2000.5.22)

## 【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】特許請求の範囲

【補正方法】変更

【補正内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】 所定のディスプレイ装置に主画像を表示するための画像データである主画像データを生成する主画像データ生成手段と、

遊戯者が入力手段を操作して入力した操作内容に基づいて、前記ディスプレイ装置に表示された主画像中の所定範囲を選択画像として決定し、該選択画像についての画像データである選択画像データを生成する選択画像データ生成手段と、

該選択画像データにより特定される選択画像に対する評価を行うと共に該評価を遊戯者に提示する評価手段と、を備えており、選択画像をカメラで撮影した画像とみなすと共に、前記評価手段により遊戯者に撮影した前記画像の評価を提示することで、撮影行為を遊戯者に擬似体験させるように構成されている、ゲーム装置。

【請求項2】 前記主画像は動画であり、前記選択画像が静止画である、請求項1記載のゲーム装置。

【請求項3】 前記評価手段は、生成され得るすべての選択画像データのそれぞれについて予め準備された、選択画像評価のための評価データが記録された記録手段と、

遊戯者の入力手段の操作により生成された選択画像データを前記記録手段に記録されたデータと対比することにより、当該選択画像についての評価を行う対比手段と、を含んで構成されている。

請求項1記載のゲーム装置。

【請求項4】 所定のマイク装置から入力された遊戯者の音声に基づいて音声データを生成する音声データ生成手段を更に備えており、前記主画像データ生成手段は、前記音声データを反映させた主画像データを生成するよう構成されている。

請求項1記載のゲーム装置。

【請求項5】 前記マイク装置に音声を入力すべきタイミングを遊戯者に指示する発声指示手段を備えて構成される。

請求項4記載のゲーム装置。

【請求項6】 前記発声指示手段は、前記マイク装置に音声を入力すべきタイミングに加えて、前記マイク装置に入力すべき音声の内容を遊戯者に指示するよう構成されている。

請求項4記載のゲーム装置。

【請求項7】 遊戯者が入力した音声の、前記発声指示手段によって指示された音声を入力すべきタイミング及び入力すべき音声の内容に対する正確さを判定すると共に、その正確さの程度を示すデータである音声判定データを生成する発声判定手段を備えており、前記主画像データ生成手段は、前記音声判定データを反映させた主画像データを生成するよう構成されている。

請求項6記載のゲーム装置。

【請求項8】 前記主画像データ生成手段は、前記音声判定データにより示される正確さの程度が高い場合は、その主画像に基づいて選択された選択画像が高い評価を得られる確率が高くなるように主画像データを生成するように構成されている。  
請求項7記載のゲーム装置。

【請求項9】 前記入力手段は、前記主画像中での前記選択画像の位置、及び前記選択画像の大きさを変更させるための第1情報と、選択画像を決定するための第2情報を入力できるように構成されている。  
請求項1記載のゲーム装置。

【請求項10】 前記入力手段は、前記第2情報が入力されると選択画像として決定される画像を表示する選択用ディスプレイ装置を備えて構成される、請求項9記載のゲーム装置。

【請求項11】 前記入力手段は、カメラを模した形状の擬似カメラを含んで構成されている。  
請求項1記載のゲーム装置。

【請求項12】 前記入力手段は、カメラの形状を模した擬似カメラを含んでおり、且つ前記選択用ディスプレイ装置は、当該擬似カメラにカメラのファインダを模して設けられている。  
請求項10記載のゲーム装置。

【請求項13】 選択画像データを記録した記録手段から前記選択画像データを読み出し可能とされたコンピュータに通信回線経由でアクセスするためのアクセス情報提示手段を所定の条件下で遊戲者に提示するアクセス情報提示手段を更に備えており、  
前記アクセス情報を提示された遊戲者が、自分で選択した選択画像についての選択画像データを、前記コンピュータを経由して入手できるように構成されている。  
請求項1記載のゲーム装置。

【請求項14】 遊戲者が入力した電子メールアドレスを受け付ける電子メールアドレス受け付け手段を更に備えており、

選択画像データを記録した所定の記録手段から前記選択画像データを読み出し可能とされた所定のコンピュータに、電子メールアドレスを入力した遊戏者が選択した選択画像についての選択画像データを読み出させ、該電子メールアドレスへと前記選択画像データを送るように構成されている。  
請求項1記載のゲーム装置。

【請求項15】 携帯情報端末へ選択画像データを送ることができる接続手段を更に備えており、  
選択画像データを記録した所定の記録手段から前記選択選択画像データを読み出して、前記接続手段に接続された携帯情報端末へ、前記接続手段を介して前記選択画像データを送るように構成されている。  
請求項1記載のゲーム装置。

【請求項16】 遊戲者がどの時点で前記入力手段を操

作すれば前記選択画像について高い評価を得られるかということを遊戏者に示すための、第1選択タイミング指示手段を更に備えて構成されている。

請求項1記載のゲーム装置。

【請求項17】 遊戲者がその時点で前記入力手段を操作すれば、予め定めた所定の評価よりも高い評価を得られ場合に、それを遊戏者に示すための、第2選択タイミング指示手段を更に備えて構成されている。  
請求項1記載のゲーム装置。

【請求項18】 所定のディスプレイ装置に主画像を表示するための画像データである主画像データを生成する主画像データ生成手段と、  
所定の入力手段を操作して遊戏者が入力した操作内容に基づいて、前記ディスプレイ装置に表示された主画像中の所定範囲を選択画像として決定し、該選択画像についての画像データである選択画像データを生成する選択画像データ生成手段と、

該選択画像データにより特定される選択画像に対する評価を行うと共に該評価を遊戏者に提示する評価手段と、を備えており、選択画像をカメラで撮影した画像とみなすと共に、前記評価手段により遊戏者に撮影した前記画像の評価を提示することで、撮影行為を遊戏者に擬似体験させるように構成されているゲーム装置の入力手段に含まれる構成部品であって、  
カメラを模した形状とされた擬似カメラを含んで構成される、構成部品。

【請求項19】 前記主画像中での前記選択画像の位置、及び前記選択画像の大きさを変更させるための第1情報を入力するための第1入力手段と、選択画像を決定するための第2情報を入力するための第2入力手段を備えて構成されている。  
請求項18記載の構成部品。

【請求項20】 所定の入力手段から遊戏者が入力した操作内容に基づいてゲームの実行を制御する制御手段と、所定のディスプレイ装置にゲーム進行に必要な主画像を表示するための主画像データを生成するための主画像データ生成手段とを備えたコンピュータで実行される方法であって、  
前記主画像データ生成手段が、前記ディスプレイ装置に主画像を表示するための主画像データを生成する過程と、

前記制御手段が、前記入力手段を操作して遊戏者が入力した操作内容に基づいて、前記主画像データに基づいて前記ディスプレイ装置に表示された主画像中の所定範囲を選択画像として決定し、該選択画像についての画像データである選択画像データを生成すると共に、該選択画像データにより特定される選択画像に対する評価を行って該評価を遊戏者に提示する過程と、  
を含んでおり、選択画像をカメラで撮影した画像とみなすと共に、前記評価手段により遊戏者に撮影した前記画

像の評価を提示することで、撮影行為を遊戯者に擬似体験させるゲーム装置の制御方法。

【請求項21】 所定の入力手段から遊戯者が入力した操作内容に基づいてゲームの実行を制御する制御手段を備えたコンピュータを、撮影行為を遊戯者に擬似体験させるゲームを実行するゲーム装置として機能させるためのプログラムコードが記録された記録媒体であって、該プログラムコードは、前記制御手段に、所定のディスプレイ装置にゲーム進行に必要な主画像を表示するための主画像データを生成するための主画像データを生成する処理、前記入力手段を操作して遊戯者が入力した操作内容に基づいて、前記ディスプレイ装置に前記主画像データに基づいて表示された主画像中の所定範囲を選択画像として決定する処理、

該選択画像についての画像データである選択画像データを生成すると共に、該選択画像データにより特定される選択画像に対する評価を行う処理、

該評価を遊戯者に提示するためのデータを生成する処理、

を実行させるためのものとしてコンピュータ可読の形態で記録されている記録媒体。

【請求項22】 所定のディスプレイ装置に主画像を表示するための画像データである主画像データを生成する主画像データ生成手段と、操作者が入力手段を操作して入力した操作内容に基づいて、前記ディスプレイ装置に表示された主画像中の所定範囲を選択画像として決定し、該選択画像についての画像データである選択画像データを生成する選択画像データ生成手段と、

該選択画像データに基づく選択画像を、遊戯者に提示するための提示手段と、

を備えており、選択画像をカメラで撮影した画像とみなすことで、操作者に撮影行為を擬似体験させるように構成されている、撮影行為シミュレーション装置。

【請求項23】 所定のディスプレイ装置に主画像を表示するための画像データである主画像データを生成する主画像データ生成手段と、

操作者が入力手段を操作して入力した操作内容に基づいて、前記ディスプレイ装置に表示された主画像中の所定範囲を選択画像として決定し、該選択画像についての画像データである選択画像データを生成する選択画像データ生成手段と、

該選択画像データを、選択画像データを送る所定の送信手段を介して遊戯者に提供するための選択画像データ提供手段と、

を備えており、選択画像をカメラで撮影した画像とみなすことで、操作者に撮影行為を擬似体験させるように構成されている、撮影行為シミュレーション装置。

【請求項24】 所定の入力手段から操作者が入力した

操作内容に基づいて撮影行為シミュレーションを実行するための制御手段を備えたコンピュータを、撮影行為を操作者に擬似体験させる撮影行為シミュレーション装置として機能させるためのプログラムコードが記録された記録媒体であって、

該プログラムコードは、前記制御手段に、所定のディスプレイ装置にゲーム進行に必要な主画像を表示するための主画像データを生成するための主画像データを生成する処理、

前記ディスプレイ装置に主画像を表示するための前記主画像データを生成させる処理、

前記入力手段を操作して操作者が入力した操作内容に基づいて、前記ディスプレイ装置に前記主画像データに基づいて表示された主画像中の所定範囲を選択画像として決定すると共に、該選択画像についての画像データである選択画像データを生成する処理、

該選択画像データに基づく選択画像を前記ディスプレイ装置に表示するための表示用データを生成する処理、を実行させるためのものとしてコンピュータ可読の形態で記録されている記録媒体。

【請求項25】 所定の入力手段から操作者が入力した操作内容に基づいて撮影行為シミュレーションを実行するための制御手段を備えたコンピュータを、撮影行為を操作者に擬似体験させる撮影行為シミュレーション装置として機能させるためのプログラムコードが記録された記録媒体であって、

該プログラムコードは、前記制御手段に、所定のディスプレイ装置にゲーム進行に必要な主画像を表示するための主画像データを生成するための主画像データを生成する処理、

前記ディスプレイ装置に主画像を表示するための前記主画像データを生成させる処理、

前記入力手段を操作して操作者が入力した操作内容に基づいて、前記ディスプレイ装置に表示された主画像中の所定範囲を選択画像として決定すると共に、該選択画像についての画像データである選択画像データを生成する処理、

該選択画像データを送る所定の送信手段を介して前記選択画像を操作者に提供するための処理、

を実行させるためのプログラムコードが、コンピュータ可読の形態で記録された記録媒体。

【請求項26】 前記プログラムコードが、前記制御手段に、

前記主画像データに基づいて生成された前記主画像の一部を前記ディスプレイ装置に表示すると共に、前記入力手段を操作して操作者が入力した操作内容に基づいて、前記ディスプレイ装置に表示された前記主画像の全範囲を前記選択画像として決定する処理を実行させるためのものとされている、

【請求項21記載のゲーム装置。】

【請求項27】 前記プログラムコードが更に、前記制御手段に、  
ゲームを実行するための所定の制限時間を定めると共に、該制限時間の経過によりゲームを終了する処理を実行させるためのものとされている。

請求項21記載の記録媒体。

【請求項28】 前記プログラムコードが更に、前記制御手段に、  
前記ディスプレイ装置へ、撮影ゲームを実行できる残り時間を遊戯者に提示する処理を実行させるためのものとされている。

請求項21記載の記録媒体。

【請求項29】 前記プログラムコードが更に、前記制御手段に、  
前記選択画像を、その色彩の別により当該選択画像の評価の高低を示す枠と共に前記ディスプレイ装置へ表示する処理を実行させるためのものとされている。

請求項21記載の記録媒体。

【請求項30】 前記プログラムコードは、前記制御手段に、  
前記主画像データに基づいて生成された前記主画像の一部を前記ディスプレイ装置に表示すると共に、前記入力手段を操作して操作者が入力した操作内容に基づいて、前記ディスプレイ装置に表示された前記主画像の全範囲を前記選択画像として決定する処理を実行させるためのものとされている。

請求項24記載の記録媒体。

【請求項31】 前記プログラムコードが更に、前記制御手段に、  
ゲームを実行するための所定の制限時間を定めると共に、該制限時間の経過によりゲームを終了する処理を実行させるためのものとされている。

請求項24記載の記録媒体。

【請求項32】 前記プログラムコードが更に、前記制御手段に、  
前記ディスプレイ装置へ、撮影ゲームを実行できる残り時間を遊戯者に提示する処理を実行させるためのものとされている。

請求項24記載の記録媒体。

【請求項33】 前記プログラムコードが更に、前記制御手段に、  
前記選択画像を、その色彩の別により当該選択画像の評価の高低を示す枠と共に前記ディスプレイ装置へ表示する処理を実行させるためのものとされている、請求項24記載の記録媒体。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】変更

【補正内容】

【0018】また、本発明は、ゲーム専用機、或いは汎用的な家庭用コンピュータなどのコンピュータ装置に以下の如き方法を実行させることによっても実現可能である。この方法は、例えば、以下のようなものとすることができます。即ち、所定の入力手段から遊戯者が入力した操作内容に基づいてゲームの実行を制御する制御手段と、所定のディスプレイ装置にゲーム進行に必要な主画像を表示するための主画像データを生成するための主画像データ生成手段とを備えたコンピュータで実行される方法であって、前記主画像データ生成手段が、前記ディスプレイ装置に主画像を表示するための主画像データを生成する過程と、前記制御手段が、前記入力手段を操作して遊戯者が入力した操作内容に基づいて、前記主画像データに基づいて前記ディスプレイ装置に表示された主画像中の所定範囲を選択画像として決定し、該選択画像についての画像データである選択画像データを生成すると共に、該選択画像データにより特定される選択画像に対する評価を行って該評価を遊戯者に提示する過程とを含んでおり、選択画像をカメラで撮影した画像とみなすと共に、前記評価手段により遊戯者に撮影した前記画像の評価を提示することで、撮影行為を遊戯者に擬似体験させるゲーム装置の制御方法である。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0019

【補正方法】変更

【補正内容】

【0019】また、コンピュータ装置を本発明に係るゲーム装置として機能させるにあたっては、例えば以下の如き記録媒体に記録されたプログラムコードをコンピュータ装置に読み込ませることで、これを為すことができる。即ち、所定の入力手段から遊戯者が入力した操作内容に基づいてゲームの実行を制御する制御手段を備えたコンピュータを、撮影行為を遊戯者に擬似体験させるゲームを実行するゲーム装置として機能させるためのプログラムコードが記録された記録媒体であって、該プログラムコードは、前記制御手段に、所定のディスプレイ装置にゲーム進行に必要な主画像を表示するための主画像データを生成するための主画像データを生成する処理、前記入力手段を操作して遊戯者が入力した操作内容に基づいて、前記ディスプレイ装置に前記主画像データに基づいて表示された主画像中の所定範囲を選択画像として決定する処理、該選択画像についての画像データである選択画像データを生成すると共に、該選択画像データにより特定される選択画像に対する評価を行う処理、該評価を遊戯者に提示するためのデータを生成する処理、を実行させるためのものとしてコンピュータ可読の形態で記録されている記録媒体である。尚、本明細書で言うプログラムコードとは、プログラムそれ自体に加えて、ゲームをゲーム装置に実行させるために必要なデータや、

制御パラメータなどをも含む概念である。

**【手続補正4】**

**【補正対象書類名】**明細書

**【補正対象項目名】**0021

**【補正方法】**変更

**【補正内容】**

**【0021】**次に、本発明による撮影行為シミュレーション装置につき説明する。本発明による撮影装置シミュレーション装置は、上記ゲーム装置と略同様の構成とすることができ、上記の如き評価手段を不要としている点をゲーム装置との相違点とする。また、上記ゲーム装置における評価手段に関係しない部分は、このシミュレーション装置にも応用可能である。本発明による撮影シミュレーション装置は、例えば、所定のディスプレイ装置に主画像を表示するための画像データである主画像データを生成する主画像データ生成手段と、操作者が入力手段を操作して入力した操作内容に基づいて、前記ディスプレイ装置に表示された主画像中の所定範囲を選択画像として決定し、該選択画像についての画像データである選択画像データを生成する選択画像データ生成手段と、該選択画像データに基づく選択画像を、操作者に提示するための提示手段と、を備えており、選択画像をカメラで撮影した画像とみなすことで、操作者に撮影行為を擬似体験させるように構成されている、撮影行為シミュレーション装置として構成することができる。この撮影行為シミュレーション装置は、汎用的な家庭用コンピュータなどのコンピュータ装置に以下の如き記録媒体に記録されたプログラムをインストールすることによって容易に実現可能である。即ち、所定の入力手段から操作者が入力した操作内容に基づいて撮影行為シミュレーションを実行するための制御手段を備えたコンピュータを、撮影行為を操作者に擬似体験させる撮影行為シミュレーション装置として機能させるためのプログラムコードが記録された記録媒体であって、該プログラムコードは、前記制御手段に、所定のディスプレイ装置にゲーム進行に必要な主画像を表示するための主画像データを生成するための主画像データを生成する処理、前記ディスプレイ装置に主画像を表示するための前記主画像データを生成させる処理、前記入力手段を操作して操作者が入力した操作内容に基づいて、前記ディスプレイ装置に前記主画像データに基づいて表示された主画像中の所定範囲を選択画像として決定すると共に、該選択画像についての画

像データである選択画像データを生成する処理、該選択画像データに基づく選択画像を前記ディスプレイ装置に表示するための表示用データを生成する処理、を実行させるためのものとしてコンピュータ可読の形態で記録されている記録媒体である。また、本発明による撮影行為シミュレーション装置は、所定のディスプレイ装置に主画像を表示するための画像データである主画像データを生成する主画像データ生成手段と、操作者が入力手段を操作して入力した操作内容に基づいて、前記ディスプレイ装置に表示された主画像中の所定範囲を選択画像として決定し、該選択画像についての画像データである選択画像データを生成する選択画像データ生成手段と、該選択画像データを、選択画像データを送る所定の送信手段を介して走者者に提供するための選択画像データ提供手段と、を備えており、選択画像をカメラで撮影した画像とみなすこと、操作者に撮影行為を擬似体験させるように構成されている、撮影行為シミュレーション装置としても実現することができる。この撮影行為シミュレーション装置は、汎用的な家庭用コンピュータなどのコンピュータ装置に以下の如き記録媒体に記録されたプログラムをインストールすることによって容易に実現可能である。即ち、所定の入力手段から操作者が入力した操作内容に基づいて撮影行為シミュレーションを実行するための制御手段を備えたコンピュータを、撮影行為を操作者に擬似体験させる撮影行為シミュレーション装置として機能させるためのプログラムコードが記録された記録媒体であって、該プログラムコードは、前記制御手段に、所定のディスプレイ装置にゲーム進行に必要な主画像を表示するための主画像データを生成するための主画像データを生成する処理、前記ディスプレイ装置に主画像を表示するための前記主画像データを生成させる処理、前記入力手段を操作して操作者が入力した操作内容に基づいて、前記ディスプレイ装置に表示された主画像中の所定範囲を選択画像として決定すると共に、該選択画像についての画像データである選択画像データを生成する処理、該選択画像データを送る所定の送信手段を介して前記選択画像を操作者に提供するための処理、を実行させるためのプログラムコードが、コンピュータ可読の形態で記録された記録媒体である。ここで、前記選択画像を操作者に提供するための処理は、上記アクセス情報提示手段、電子メールアドレス受け付け手段、接続手段などの機能として実行される。